
POWER PLAY
DM 7,80
öS 55,-/sfr 7,80
Lit. 10700/hfl 9,30
sk 190/lfr 190
MAGNA MEDIA
10/96 DAS PC-SPIELE MAGAZIN
NEU!
Serie: Direkt aus USA
Daran arbeiten
LucasArts, SSI und Pulse
Bullfrog-Doppel
kritisch getestet
Syndicate Wars Seite 120
Gene Wars Seite 116
Tomb Raider
Geschichten
aus der Gruft
Erin Roberts´ "Commerz Commander"
PRIVATEER 2
Alles über Origins rasanten
Action-Handels-Mix im Weltraum
EXKLUSIV-INFOS ZU SHINYS 3D-ACTIONSPIEL MDK

Alle Demos



Cyberstorm

Sierras schönes Herc-Strategie-Epos ist endlich in einer spielbaren Version als Demo verfügbar. Die Demo läuft leider nur unter Windows 95 und benötigt DirectX (ist als Tool auf der CD). Ohne DirectX könnt Ihr es zwar auch spielen, dann funktioniert der Sound allerdings nicht.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX für Sound



Hellbender

Der neue Microsoft-Shooter erinnert an "Fury³" und ist als Demo-Version schon sehr gut spielbar. "Hellbender" ist eines der ersten Spiele, das die Win95-Direct3D-API aus DirectX 2.0 unterstützt. Achtet darauf, daß Ihr zuerst DirectX 2.0 aus dem Verzeichnis /TOOLS/DIRECTX installiert.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	27 MByte
Sonstiges	Windows 95, DirectX 2.0



Gene Mach.

Nein, wir haben uns nicht vertan und "Gene Machine" irrtümlich ein zweites mal auf die CD gebrannt. Diese Demo ist nämlich komplett in Deutsch – soll Euch also vor allem einen Eindruck der deutschen Sprachausgabe verschaffen. Spielerisch sind beide Demo-Versionen allerdings identisch.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX 33
RAM	8 MByte
Festplatte	4 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA)

WINDOWS DEMOS



Fire Fight

Das schöne Windows 95 Shoot'em Up von Epic Megagames ist in dieser Demo-Version leider nur in der Low-Res-Variante spielbar. Die überschwengliche pyrotechnische Ausstattung wird trotzdem mehr als deutlich. Ballerfreunde müssen sich die Demo unbedingt anschauen.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	15 MByte
Sonstiges	Windows 95, Direct X empfohlen



Road Rash

Und schon wieder ein Windows 95 Produkt. "Road Rash" ist die direkte Umsetzung des Mega-Drive-Klassikers in der überarbeiteten 32-Bit 3DO-Version. Interessant dabei ist, daß die Rennspielgurus von Papyrus ("Indycar Racing") an Electronic Arts Motorrad-Straßenschlacht mitgearbeitet haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium
RAM	8 MByte (16 MB empfohlen)
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	Windows95, DirectX



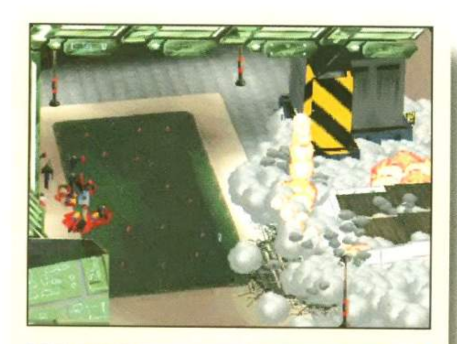
Time Comm.

Adelines Zeitreise "Time Commando" bietet nicht nur optische Leckerbissen, sondern spielt sich auch hervorragend. Diese Demo kann auch unter Windows 95 installiert werden. Dazu ruft Ihr die setup.exe aus dem Time-Commando-Verzeichnis auf der CD auf. Unter DOS läuft das Spiel aber genauso gut.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	5 MByte
Sonstiges	SVGA (VESA) oder Win95 + DirectX

unserer CD



Syndicate W.

Passend zum Test in dieser *POWER PLAY* könnt Ihr die Demo von Bullfrogs „Syndicate Wars" spielen. Da die Qualität des groß angekündigten Titels recht umstritten ist, kommen alle, die auf das zweite „Syndicate" gewartet haben, nicht um ein Testspiel herum. Man muß es auf jeden Fall gesehen haben.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX4/100
RAM	8 MByte
Festplatte	24 MByte
Sonstiges	für SVGA mindestens P133 nötig



MDK

Diese Demo versetzte die komplette Redaktion in Aufregung und bietet einen ersten (genialen) Eindruck von Shinys 3D-Ballerei. Leider läuft die Demo erst ab einem Pentium mit 100 MHz (die Version ist erst zu 15% fertig), so daß Ihr zur Not auf Freunde mit schnelleren Rechnern ausweichen müßt.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	Pentium 100
RAM	8 MByte
Festplatte	0 MByte
Sonstiges	–



Space Dude

Das Spiel ist zwar schlecht, doch wir meinen, daß „Space Dude" *jeder* einmal gesehen haben muß. Denn der Reiz des schlechten und die mutwillige Hau-Ruck-Komik des Helden ist unvergleichlich und macht „Space Dude" schon fast wieder zum Hit. Eigentlich ein Spiel, daß in keinem Schrank fehlen sollte...hm

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	386 DX 40
RAM	8 MByte
Festplatte	6 MByte
Sonstiges	Humor muß man schon haben!

DOS DEMOS



Z

Besser als „Command & Conquer"? Schlechter als „Warcraft 2"? Oder gar nicht damit zu vergleichen? Der neueste Streich der Bitmap Brothers sorgt für kontroverse Diskussionen. Beteiligt Euch an diesen und spielt ein Level (das übrigens nicht im Spiel vorkommt) probe. Auch das komplette Intro ist drin.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	8 MByte
Sonstiges	VGA oder SVGA (VESA)



Schleichfahrt

Der neue Blue-Byte-Krieg findet nicht auf Hexfeldern statt, sondern in einer 3D Unterwasserwelt. Die schöne 3D Engine und zahlreiche Missionen sollen diese Seefahrt erst so richtig spannend machen. Als Test dürft Ihr als Unterwasser-Commander schon mal ein paar Gegner torpedieren.

MINDESTANFORDERUNGEN

Prozessor	486 DX2/66
RAM	8 MByte
Festplatte	18 MByte
Sonstiges	SVGA

Mehr Demos

Leider haben auf dieser Seite nicht alle Demos den gebürtigen Platz gefunden, so daß wir Euch die weiteren Titel hier kurz vorstellen wollen:

F1 Manager 96
Der Formel 1 Rennstall-Simulator von Software 2000 zum anspielen.

Bundesliga Manager 97
Der neue Bundesliga Manager soll schon im Oktober kommen. Auf der CD findet Ihr ein selbstablaufendes Demo.

Absolute Pinball
Des neue (alte) 21st Century Flipper.

Diablo
Einige Sequenzen aus Blizzards Action-orientiertem Rollenspiel.

Rendezvous im Weltraum
Sierras A. C. Clarke-Adventure als Film.

Pinball Construction Kit
Baut Euch Euren eigenen 21st-Flipper.

Baphomets Fluch
Ein Video zu Revolutions Abenteuer.

POWER
CD-Inhalt im

Den vollen Überblick über Menüstruktur und Inhalt der Power-Play-CD 10/96 gibt Euch diese Doppelseite

Patches

Spiele machen oft Probleme, doch dafür gibt es die Updates und Patches auf unserer CD. Die Programme befinden sich im Unterverzeichnis "Patches" und müssen meist erst zum entsprechenden Spiel kopiert werden. Nähere Infos zur Installation findet Ihr auch in der Text-Datei readme.txt, die meist in den jeweiligen Unterverzeichnissen zu finden sind.
Diesen Monat machen folgende Patches Eure Spiele besser:

- A.T.F. v 1.14
- Back to Baghdad
- Chaos Overlords v 1.1
- Elisabeth I. v 1.00001 (im Ernst!)
- Euro ´96
- F1 Manager 96 v 1.11
- Fighter Duel v 1.92
- Die Fugger 2
- Heroes of M&M Win95 v 1.1
- Indycar Racing 2 v 1.2
- Indycar Racing 2 Win95 v 1.01
- Netmech (beta-Patch zum Netmachzusatz von der PPCD 9/96)
- Pole Position CD-ROM
- Die Siedler 2 v 1.02
- Total Mania v 1.1

Leseraktiv

Wieder mit dabei sind diesen Monat vier Lesereinsendungen. Dieses mal die neue Version der Cheat-Sammlung „GPP Fast", ein „Magic the Gathering"-Karten-Verwalter und eine neue „Clonk"-Version.

DOS-Demos

Spielbare Demos	Größe
Time Commando (Adeline/EA)	5 MB
Syndicate Wars (Bullferog/EA)	24 MB
Space Dude (Evryware)	6 MB
The Gene Machine deutsch (Vic Tokai)	4 MB
Absolute Pinball (21st Century Entertainment)	0,1 MB
F1 Manager 96 (Software 2000)	37 MB
Schleichfahrt (Blue Byte)	18 MB
Z (The Bitmap Brothers/Warner)	8 MB

Selbstablaufende Demos:	Größe
Bundesliga Manager 97 (Software 2000)	0 MB
Baphomets Fluch (Revolution/Virgin)	0 MB
MDK (Shiny/Acclaim)	0,1 MB

„Größe" gibt den belegten Platz auf der Festplatte an, nicht die Größe der Demo auf CD



DOS-Menü

PSEdit

"PSEdit" ist ein DOS-Hexeditor, mit dem Ihr Euch in Spielen einen kleinen, aber entscheidenden Vorteil "ermogelt". Dazu werden zum Beispiel Savegames so bearbeitet, daß Ihr plötzlich zehnmal soviel Geld ausgeben könnt oder Eure Helden statt Messern kosmischen Laserschwerter in den Händen halten – näheres in den "Hexereien " im "Tips & Tricks"-Teil.

Pics

Bilder zu Previews:	Stück
• iM1A2 Abrams	9
• Mechwarrior 2: Merc.	10
• Tomb Raider	12
• Flying Corps	9

Bilder zu Tests:	Stück
• 3 Skulls of the Toltecs	5
• Close Combat	5
• Gene Wars	13
• Lighthouse	11
• Links LS	8
• Nihilist	12
• Die Akte Pandora	13
• Quake	6
• Crusader: No Regret	12
• Shadoan	8
• Speedrage	18
• Syndicate Wars	29

Info

Habt Ihr mit der *POWER PLAY* CD irgendwelche Schwierigkeiten, hilft Euch ein Klick auf diese Stelle weiter. Hier findet Ihr nicht nur eventuelle Problemlösungen, sondern auch eine Telefonnummer oder E-mail-Adresse, an die Ihr Euch in letzter Not wenden könnt. Ebenfalls in diesem Textfile befinden sich das Impressum der CD und die nie gelesenen aber sehr wichtigen Bestimmungen zum Nutzungsrecht.

PLAY Überblick





Windows-Menü

WIN-Demos

Spielbare Demos	Größe
Cyberstorm (Dynamix/Sierra)	0 MB*
Road Rash (Electronic Arts)	0 MB*
Hellbender (Microsoft)	27 MB*
Fire Fight (Epic Megagames)	14 MB*
Pinball Constr. Kit (21st Century Ent.)	10 MB

Selbstablaufende Demos	Größe
Rendezvous im Weltr. (Sierra)	18 MB
Diablo (Blizzard)	10 MB*

Mit "Größe" ist nicht die Demo-Größe, sondern der belegte Platz nach der Festplatten-Installation gemeint.

*läuft nur unter Windows 95

Tools

Hier wichtige Windows-Tools, die jeder Spieler auf der Festplatte haben sollte:
Hex Workshop 32 (Win95)
Display Doctor 5.2 (UNIVBE 5.2)
WinZip 32, Version 6.1 (Win95)
DirectX 2.0 für (Win95)

Daten

Nur für Win95: Die Datenbank mit allen Tests von "Power Play". Achtung: Wir empfehlen eine Grafikeinstellung von 800 x 600 Bildpunkten, 16 Bit Farbtiefe und SMALL Fonts.

Online

CompuServe verzichtet auf den alten WWW-Browser "Mosaic". Deswegen der WinCIM 2.01, zusammen mit dem Netscape Navigator 2.0. Besucht doch mal unser Spieleforum (GO DEUSPIEL) und unsere Website.

Installation

Um überhaupt etwas mit der CD anfangen zu können, braucht Ihr mindestens einen 486/DX2 mit 8 MByte RAM, VGA-Grafikkarte (640x480), Festplatte sowie ein 2x-Speed-CD-ROM-Laufwerk. Die CD läuft zwar auch ohne Soundkarte - das ist aber kaum im Sinne des Erfinders. Wir bieten Euch sowohl für DOS als auch für Windows eine Oberfläche mit unterschiedlichem Inhalt! Um den verfügbaren Speicher zu optimieren, solltet Ihr für das Windows-Menü Windows im oberen Speicherbereich installieren. Windows niemals aus einer DOS-Shell wie dem Norton-Commander starten!

Windows: Für das Windows-Menü vom CD-Laufwerk aus (z. B. **D:**) die Datei **ppwin.exe** starten, die Ihr im Hauptverzeichnis der CD findet (z.B. **D:\PPWIN.EXE**). Windows-95-Benutzer erfreuen sich am Autostart!

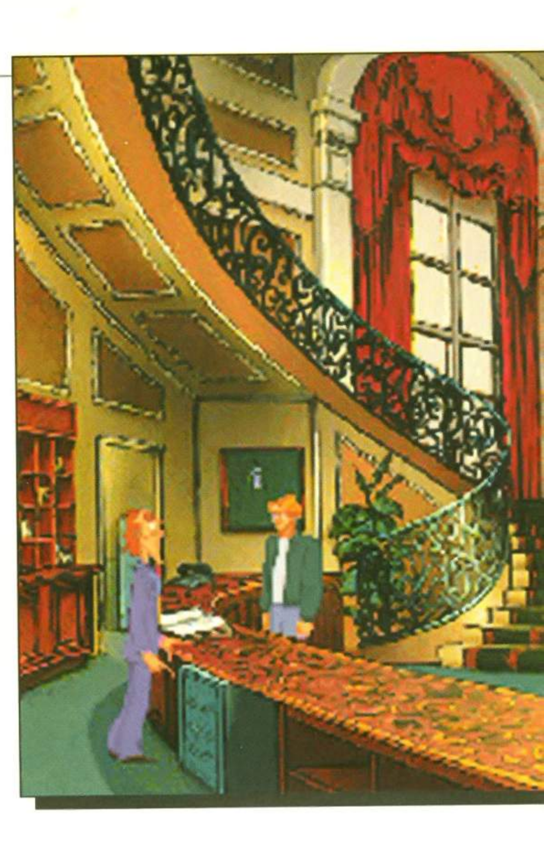
DOS: Etwa die Hälfte der Demos läuft nur unter DOS. Darum haben wir für Euch auch ein MS-DOS-Menüsystem geschrieben. Um dieses zu starten, wechselt am DOS-Prompt in den Root Eures CD-Laufwerks (z. B. **D:**) und tippt ganz banal **START** ein. Die **PPDOS.EXE** braucht Ihr nicht mehr selbst nach **C:** kopieren. Das erledigt unsere Batch-Datei für Euch und löscht die Datei anschließend wieder von der Festplatte. Wieviel Speicher auf Eurer Festplatte übrig sein muß, haben wir neben den Demo-Namen vermerkt (im Menü linke Seite!

Windows 95: Wer unter Windows 95 arbeitet, bekommt diesen Monat die meisten Demos und die Klassiker NICHT ohne weiteres zum Laufen. Es funktionieren nur die Windows-Demos. Alle anderen solltet Ihr immer unter DOS starten, nachdem Ihr Windows 95 mit gedrückter F8-Taste beim Booten ausgeschaltet habt, oder nachdem Ihr Windows 95 mit der Option "Computer im MS-DOS-Modus starten" beendet habt.

Wir überprüfen jede CD sorgfältig auf Funktionstüchtigkeit und Virenfreiheit. Bei Problemen lest bitte in der **HILFE.TXT** im Root der CD nach (z.B. "EDIT D:\hilfe.txt" eingeben). Sollte Eure CD physisch defekt sein, schickt sie bitte mit einem kurzen Brief an die Redaktion (Adresse im Impressum). Wir senden Euch dann umgehend eine neue CD.

[titelthemen]

[news & previews]





Pulse fährt tierisch ab: Auf "Bad Mojo" folgt "Space Bunnies Must Die" S. 20



Mit dem Waffenhelm erscheinen Gegner in "MDK" zum Greifen nah S. 44

[support]



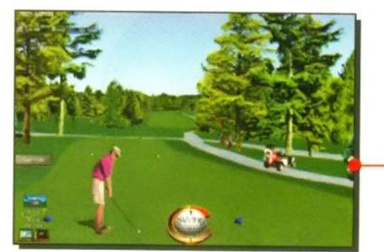
Privateer 2
Seite 70



Baphomets Fluch Seite 100



Gene Wars Seite 116



Links LS Seite 136



Bleifuß 2
Seite 48





Syndicate Wars
Seite120

[test]

[interview]

[hardware]

[rubriken]



Der Virtual-Reality-Krimi für den PC auf CD-Rom

Macht Spass
Macht clever
Macht 8 Mark



Volksbanken Raiffeisenbanken

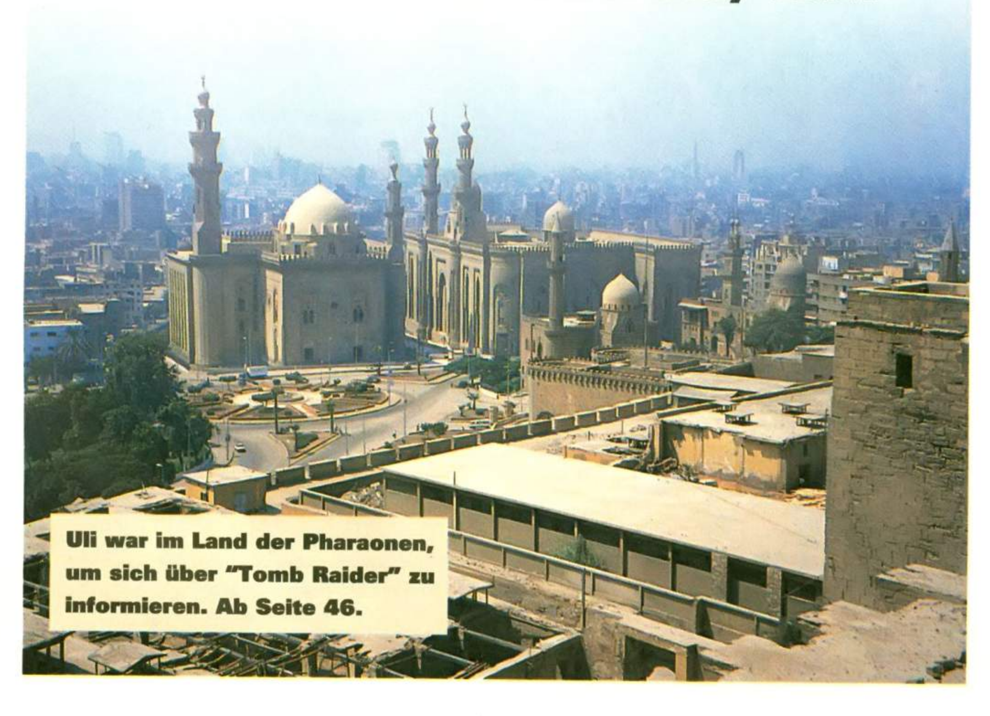
Wir machen den Weg frei

Was PR-Texte verschweigen

Was unterscheidet ein gutes Fachmagazin von einem mittelmäßigen? Unter anderem die Qualität der eigenen Recherche. Das mittelmäßige druckt kaum mehr als die Informationen ab, die ihm die Presseabteilung des Herstellers zur Verfügung stellt – und singt daher im Chor mit mindestens fünf anderen Heften ziemlich ähnlich klingende Inhalte. Es ist schon schlimm genug, daß jeden Monat nur eine so begrenzte Zahl an Top-Titeln erscheint, daß sich immer wieder Konkurrenten mit dem gleichen Titelthema am Kiosk auf die Füße steigen. Was Pressemeldungen dagegen meist nicht enthalten, das sind die Hintergründe. Warum verläßt Chris Roberts Origin? Warum taucht plötzlich sein jüngerer Bruder Erin Roberts aus der Versenkung auf, wo der doch bisher kaum in Erscheinung getreten ist? Da muß man schon selbst nachfragen. Große Magazine unterhalten ein aufwendiges Korrespondentennetz in aller Welt, um bei Bedarf vor Ort zu sein und die wichtigen Fragen stellen zu können. Das ist für uns zu teuer. Wir haben aber unsere Reisekasse aufgestockt und werden zukünftig regelmäßig die wichtisten Firmen vor Ort besuchen, um alles Wissenswerte brandaktuell für Euch zu recherchieren. Das neue Logo "Power Play direkt aus ..." weist Euch auf solche Ausflüge hin.

Lucas Arts: Uli testet ein X-Wing-Cockpit, daneben PR-Frau Heather Twist. Mehr ab Seite 38.

Euer Power-Play-Team



Uli war im Land der Pharaonen, um sich über "Tomb Raider" zu informieren. Ab Seite 46.

Ereignisse des Monats



Trotz eines Ultraschall-Marderpiepsers ist es einem pelzigen Gummifetischisten erneut gelungen, Claudius´ Auto anzuknabbern



Hat bei seinem Umzug verschollen geglaubte Klassiker entdeckt und "muß" sich jetzt auch privat wieder Nächte um die Ohren schlagen



Söhnchen Lukas (1) spielte mit Knuts "Full-Throttle"-CD Hockey auf dem Parkett. Die Kratzer waren nicht so schlimm – aber die Bruchstelle...



Wird sich NIE wieder einen Bart wachsen lassen. Hätte nicht gedacht, daß es so sch...unbequem ist, dem Zeitgeist zu folgen



Was soll man da noch sagen? Dank Redaktionseinsatz rund um die Uhr bleibt der Kühlschrank leer und die Wäsche ungewaschen



Fragte beim Besuch in Manchester ausgerechnet Erin Roberts selbst, ob Erin noch auftauchen würde. Aber wer kennt schon Erin...

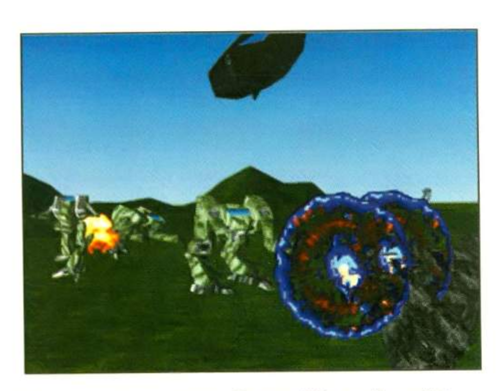


Hat im elterlichen Keller zwei neue Regale (angeschafft für wichtige Vorräte) für seine ausufernde Spielesammlung annektiert

Mechwarrior 2,5

Endlich stampfen sie wieder, die riesigen Kampfkolosse des 31. Jahrhunderts. Activision schweißt derzeit mit Hochtdruck an "Mechwarrior 2: Mercenaries". Statt einer Mission-CD wird es ein gänzlich eigenständiges Spiel, in dem Steuerung und Grafik-Engine an "MW 2" erinnern. Der Plot ist ein völlig anderer: Wie im alten "Mechwarrior" kämpft Ihr als Söldner für die Königshäuser der Inneren Sphäre. Ihr müßt diesmal das eigene Geld zusammenhalten und Mechkrieger anheuern, Waffen und Mechs kaufen sowie Verträge mit verschiedenen Auftraggebern abschließen. Die Bedingungen der Inneren Sphäre unterscheiden sich von den Auseinandersetzungen unter den Clans. So gibt´s grundsätzlich andere Mechs als bei den Clannern, die längst nicht so leistungsfähig und leicht zu bewaffnen sind. Auch die Waffensysteme sind dem Clanarsenal bezüglich Feuerkraft und Reichweite unterlegen.

Spielerisch wird der Mechkrieg weitgehend gleichbleiben: Vom Cockpit aus überblickt Ihr eine nun eine großzügiger texturierte Landschaft und ballert Euch fröhlich durch die feindlichen Reihen. Das Missionsspektrum reicht wie gewohnt von einfachen Eskorten über Patrouillen bis hin zu Terminierungs-Aufträgen. Als bindendes Element fungieren gerenderte Zwischensequenzen, die rein quantitativ wesentlich mehr als in "Ghost Bear´s Legacy" bieten sollen. Vor Ende des Jahres wird "Mercenaries" jedoch nicht erscheinen. *kn*



Ausgesetzt: Euer Dropship schwebt im Eiltempo von dannen



Nachtschwärmer: Zwei Mechs duellieren sich in den tiefen Häuserschluchten einer futuristischen Metropole

Mechwarrior 2: Mercenaries
Genre: Simulation
Hersteller: Activision
Internet:http://www.activision.com
Erscheinung geplant: 4. Quartal 96

Good Vibrations

Bislang waren Joysticks nur ein Eingabemedium ähnlich der Tastatur oder der Maus. Mit der neuen Force-Feedback-Technik von CH ist es möglich, daß der Joystick auch zum Ausgabegerät wird. So wie der Steuerknüppel eines Flugzeugs immer träger und schwerer zu bedienen wird, je härter die Manöver sind, reagiert auch der Joystick mit einer Gegenkraft. Ermöglicht wird dies durch einen kleinen Elektromotor an jeder Achse. Durch Programmieren dieser Servos ist eine Vielzahl von Bewegungen möglich. Diese reichen von leichten Vibrationen (Motor eines Propellerflugzeugs), über ein mittleres Rütteln, z.B. entlang der Y-Achse (MG-Rückstoß), bis hin zu wilden Bewegungen in jede Richtung. Die Elektromotoren sind frei programmierbar und können mit allen möglichen Funktionen belegt werden. Das Gerät, das CH auf einer Pressekonferenz vorstellte, war ein bislang namenloser Prototyp, durch Testprogramme wurden seine Fähigkeiten aber schon deutlich sichtbar. Präsentiert wurde der Stick von Greg Stearns, Chief Executive Officer bei CH und ehemaliger F/A-18 Pilot. Wie sich der Knüppel im harten Spielalltag schlägt, erfahrt Ihr im Joystick-Vergleich in PP 12/96. *bru*

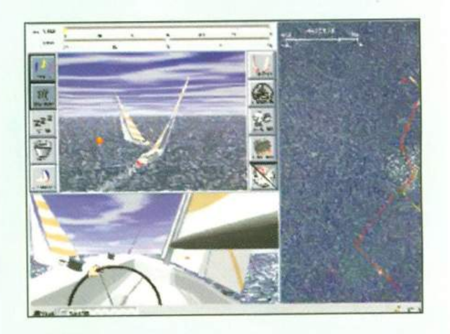


Rein äußerlich ähnelt der Griff des Gerätes dem "F-16 Combatstick"

Force Feedback-Stick
Hersteller: CH Products
Erscheinung geplant: 4. Quartal ´96
Preis: voraussichtlich ca. 400 DM

Klar zur Wende!

DKs "Cup Sailing Simulator" ist endlich mal ein optisch gelungenes Segelprogramm, mit dem Ihr sehr realitätsnah den America´s Cup, die wohl bedeutendste Segeltrophäe, nachempfinden könnt. Ausgeklügelte aero- und hydrodynamische Modelle berechnen die Bootsgeschwindigkeit auf 0,2 Knoten genau, Gegnerstärke und Windverhältnisse sind einstellbar. Die Steuerung mit der Maus ist einfach und intuitiv, die Grafik flott und zweckmäßig. Sogar der Sound wirkt einigermaßen realistisch. Segler, die fernab vom Wasser verschmachten, wittern wieder Seeluft. *kn*

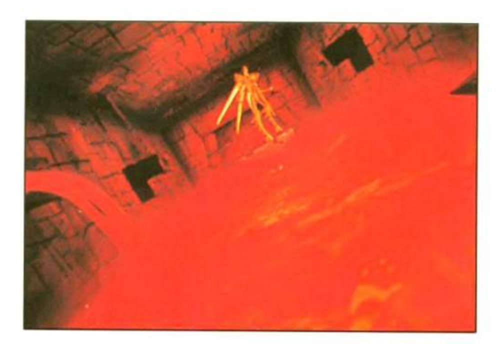


Cup Sailing Simulator
Genre: Simulator
Hersteller: Delizus Klasing Verlag
Postfach 101671
33516 Bielefeld



Solar Crusade

Renderballereien nach "Rebel Assault"- und "Cyberia"-Manier sind akut vom Aussterben bedroht. Den Rettungsanker für alle Anhänger der vorberechneten Bahn wirft Infogrames mit "Solar Crusade", dem Nachfolger zu "Chaos Control", aus. Acht thematisch unterschiedliche, allesamt mit Hilfe von Silicon Graphics Workstations entstandene Welten, angefangen bei den legendären Marskanälen über eine großangelegte Weltraumschlacht und ein Shootout unter der Oberfläche des Titicaca-Sees bis hin zum Duell mit dem mächtigen "Lord of Entropy" in einer anderen Dimension erwarten Euch. Zudem will ein halbes Dutzend Geheimlevel entdeckt werden. *us*



Komplett gerendert: Solar Crusade

Solar Crusade
Hersteller: Infogrames
Hotline:0221/4543106
Erscheinung geplant: Ende September

Dungeon Keeper

Nachdem Bullfrog mit "GeneWars" und "Syndicate Wars" (beide Tests in dieser Ausgabe) nun endlich zwei seiner Schäfchen ins Trockene gebracht hat, ist offiziell ein neuer Veröffentlichungstermin für das Sorgenkind "Dungeon Keeper" veranschlagt: Im Oktober soll dem Programm, das schon so lange die Gemüter bewegt und die Gerüchteküche zum Brodeln bringt ("Kommt es überhaupt noch?") die Stunde schlagen. Durch Verbesserungen an Grafik und Gameplay soll der Kellermeister mit dem Hype Schritt halten können, von dem er seit den frühesten Pressemeldungen begleitet wird. O-Ton Molyneux: "Dungeon Keeper ist jetzt so, wie ich es mir immer vorgestellt habe. Es besitzt die Magie und das Suchtpotential, welche großartige Spiele aus der Masse der guten herausheben." Unter Vorbehalt kündigen wir also einen Test für die nächste POWER PLAY an. *us*

Dungeon Keeper
Genre: Strategie
Hersteller:Bullfrog
Internet: http://www.bullfrog.co.uk
Erscheinung geplant: Oktober 96

Microsoft SideWinder Game Pad

Es ist vollbracht: Nach diversen Nagern, "Natural Keyboard" und "SideWinder 3D Pro"-Joystick liefert Microsoft das letzte fehlende Glied in der Kette von Eingabegeräten und legt das schick designte, vornehm mattschwarze "SideWinder Game Pad" vor.

Ähnlich wie der gleichnamige Steuerknüppel fragt das "Game Pad" Bewegungen nicht über analoge Widerstände ab, sondern in einem opto-digitalen Verfahren, von Microsoft etwas hochtrabend "OverDrive" genannt. Das "Game Pad" bietet noch mehr neues: An der Vorderseite ist ein eigener Joystick-Eingang eingebaut, der jeden beliebigen Stick durchschleift und auf Tastendruck aktiviert; das leidige Gezerre hinter staubigen Computergehäusen entfällt. Dank der Unterstützung von "Hot-Plugging" ist es nicht mehr erforderlich, den PC erneut zu starten, wenn Zusatzgeräte angeschlossen oder abgeschaltet werden. In diesen Eingang lassen sich auch bis zu vier andere "MS-Game Pads" stöpseln, die in Multiplayer-Sessions alle gleichzeitig einsatzbereit sind – was bei Sportspielen wie Fußball oder Eishockey durchaus Sinn macht. Diese spezielle Funktion ist allerdings nur in Windows 95-Programmen zugänglich. Die acht Knöpfe des GamePad (zwei werden von den Zeigefingern bedient, die anderen per Daumen) sind über ein mitgeliefertes Programm unter Windows frei konfigurierbar. Ein großes "M" markiert einen siebten Knopf, den man mit kurzen Makros belegen kann - praktisch bei Prügelspielen, dort lassen sich komplizierte Special Moves mit einem Tastendruck abrufen.



Die Form des "SideWinder Game Pads" erinnert an das N64-Pad.

Obwohl das "Game Pad" speziell für den Einsatz unter Windows 95 konzipiert wurde, laufen prinzipiell alle DOS-Programme damit. Bislang befindet sich die Software jedoch noch im Beta-Stadium, so daß beim Probespielen einige Probleme auftraten.

Microsofts Game Pad ist eine Kampfansage an Gravis & Co. Im Peripherie-Vergleichstest in PP12/96 werden wir es auf eine harte Probe stellen. *ste*

SideWinder Game Pad
Hersteller: Microsoft
Erscheinung geplant: Oktober '96
Preis: voraussichtlich ca. 70 DM

Zuckerkrank?

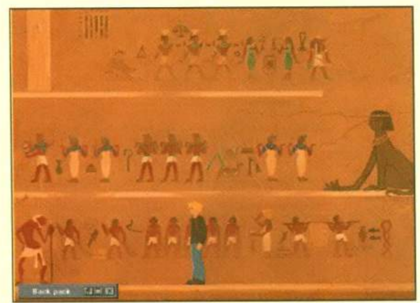
Und wieder ein Thema aus der Rubrik "Was Computerspieler nie zu fragen wagten": Pharmariese Boehringer Mannheim hat sich entschieden, dem computergestützten Volk "Diabetes mellitus" näherzubringen. Die im Volksmund als Zuckerkrankheit bekannte Pancreas-Insuffizienz füllt eine eigene CD-ROM rund um Diabetes-Therapie, Insulin-Spritze und Selbsthilfegruppen. Konkrete Hilfe leistet "Diabetes Interaktiv" bei der Auswertung gemessener Blutzuckerwerte am PC und der individuellen Zusammenstellung einer Kohlenhydrat-Tabelle. Wir würden sagen: Für Zuckerfans vielleicht nicht ganz so interessant wie für computerspielende Diabetiker. *kn*

Diabetes Interaktiv Vol. 1
Bezug: Apotheken, Sanitätshäuser und Computer-Fachhandel
Preis: 39,80 DM

Überdimensional

Alles schreit nach 3D, bei Mad Engine glaubt man fest an die Zukunft von 5D. "Die Fünfte Dimension" ist nämlich der Titel des israelischen Adventure-Debüts, welches Euch durch insgesamt zwölf Zeitzonen reisen lassen wird. Eigentlich wollte der jugendliche Hauptdarsteller nur seine Großmutter besuchen, doch als er auf Omas Speicher einen eigenar-





Gefangen im ägyptischen Wandbild

tigen, tragbaren Teleporter findet, beginnt die raum- und zeitübergreifende Suche nach den Bruchteilen von Merlins Zauberstab. Der Mythen-Magier braucht sein unentbehrliches Utensil zur Rettung des Universums (wofür auch sonst). Steven Spielberg und andere bizarre Gestalten werden Euch auf Eurem hehren Kreuzzug begegnen. Noch in diesem Quartal wird das Win95-Projekt voraussichtlich fertig. Ach ja: Trotz des verheißungsvollen Titels bleibt die Grafik vorrangig zweidimensional gezeichnet, gerenderte Zwischensequenzen bringen aber wenigstens hin und wieder die dritte Dimension ins Spiel. *us*

Die Fünfte Dimension
Genre: Adventure
Kontakt: CentreGold
Hotline: 05241/986020
Erscheinung geplant: 3. Quartal 96

Blick in die Kristallkugel



Die Win95-Version von "Flight Unlimited" bietet zusätzliche Fluggebiete

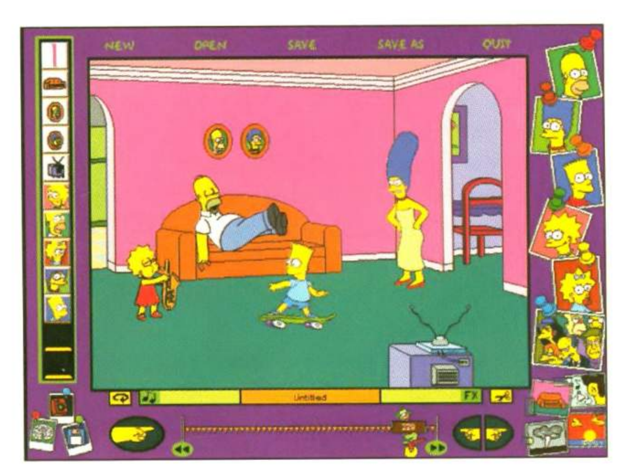
Looking Glass bringt das "British Open Golf"-Turnier ins Wohnzimmer. Neben realistischen Wetterbedingungen mit Regen und Nebel sowie virtuellen Abbildern echter PGA-Profis soll das Spiel ein bis dato einzigartiges Feature beinhalten: Gebäude im Hintergrund sind keine "aufgeklebten" Bitmaps, sondern dreidimensionale Polygonobjekte. Mal sehen, ob die Equipe aus der Nähe von Boston einen Hole-In-One gegen die neue Referenz "Links LS" (Test in dieser Ausgabe) plazieren kann. In renovierter Win95-Fassung erscheint in Kürze außerdem "Flight Unlimited". Wer die Landschaften des Urprogramms schon zu genüge kennt, darf seine Loopings und Immelmanns jetzt auch über Bordeaux, New Hamphsire, Glacier in Alaska und Kalifornien trainieren. *us*

British Open Golf
Genre:Sport
Hersteller:Looking Glass/Funsoft
Internet:http://www.lglass.com
Erscheinung geplant: 4. Quartal 96

Flight Unlimited Win ´95
Genre: Simulation
Hersteller: Looking Glass/Funsoft
Preis: 100 DM

Simpsons Cartoon Studio

Warum die Simpsons so erfolgreich sind? Weil sie uns Zuschauern den Spiegel vorhalten. Denn statt muskelbepackter Superhelden steht hier eine ganz normale Familie mit ihren Alltagsnöten im Mittelpunkt. Wer einmal Regisseur der eigenen kleinen Episoden seiner Lieblingsserie werden will, bekommt mit dem "Simpsons Cartoon Studio" von Fox Interactive nun die Chance. Aus vorgefertigten Elementen – insgesamt über 35 verschiedenen Kulissen, 17 Charakteren in allen erdenklichen Lebenssituationen sowie mehr als 250 starren und beweglichen Requisiten – stellt Ihr per Drag&Drop Szenen zusammen, die dann mit Musik, Soundeffekten und eigens eingespielten Dialogschnipseln der amerikanischen Originalsprecher unterlegt werden können. Prinzipiell ist das "Cartoon Studio" eine nette Idee, auf die Dauer fehlt jedoch die Abwechslung. Gewaltig ist die Vielfalt der Basisanimationen nämlich keineswegs. Auch etwas mehr Flexibilität bei der Bedienung und "intelligente" Figuren, die Zusammenstöße mit Objekten von alleine "bemerken", hätten dem "Simpsons Cartoon Studio" nicht geschadet. *us*



Unkompliziert, aber auch unflexibel: Mit dem "Cartoon Studio" bastelt Ihr eigene Trickfilme.



The Simpsons Cartoon Studio
Hersteller: Fox Interactive/EA
Internet:http://www.foxinteractive.com
Preis: ca. 80 DM



Ein schöner Tag

Lange hat man von Magic Bytes kein Lebenszeichen vernommen, jetzt röhren die Gütersloher um so lauter: "Have a N.I.C.E day", so der Titel ihres Rennspiels für Hartgesottene. Nicht genug damit, daß die Strecken der N.I.C.E.-Liga mit Loopings und Sprungschanzen gespickt sind – Eure Gegner machen Euch zu allem Überfluß noch mit martialischen Gerätschaften wie Reifenschneidern, Nägeln, rutschigem Öl und Raketenwerfern zu schaffen. Drei verschiedene Autotypen lassen sich durch eine Vielzahl von Tuningoptionen schrittweise aufrüsten. Vorgefertigte Beschimpfungen, die per Tastendruck losgelassen werden, bringen die Computerfahrer in Rage. *us*

Have a N.I.C.E. day
Hersteller: Magic Bytes/
Selling Points
05241/29843
Erscheinung geplant: November

Die Kenner sind ermittelt

Trommelwirbel ... Tusch – Der Vorhang für die besten Spielekenner dieser Galaxis wird gelüftet. Virgin Interactive Entertainment und POWER PLAY gratulieren den Gewinnern des Wettbewerbs aus PP06/96. Dank gebührt selbstverständlich auch allen anderen Teilnehmern.

Der Hauptgewinn, ein Abonnement auf alle Virgin-Spiele bis zur Jahrtausendwende, geht an:
Sebastian Lizon aus Bibertal

Ein Jahr kostenlose Mitgliedschaft bei CompuServe sowie ein 28.8er Modem hat gewonnen:
Michael König aus Eppelborn



Je ein 28.8er Modem inkl. CompuServe-Software bekommen:
Gerrit Dolle aus Braunschweig
Michael Tünker aus Lemgo
K.Kremer aus Berlin

Auf zwei aktuelle Virgin-Spiele nach Wahl dürfen sich freuen:
Andreas Altenheimer aus Linden
Robert Schupitta aus Korneuburg (A)
Kurt Wannags aus Hasborn
Martin Schittig aus Aschaffenburg

Und je ein POWER PLAY Jahresabo haben sich verdient:
Hannelore Schroether aus Berlin
Axel Kothe aus Aalen
Ferdinand Pfeifer aus Tholey
Johannes Groth aus Völs/Tirol (A)
Helmut Gansekow aus Moers

VERMISCHTES

• Im E3-Messebericht (PP07/96) wunderten wir uns, was aus **"Pax Imperia 2"** geworden wäre, wurde das Programm doch anders als "Starcraft" und "Diablo" nicht am Stand von Blizzard gezeigt. Des Rätsels Lösung: Alle Rechte an "PI 2" sind nun mitsamt des verantwortlichen Entwicklerteams Heliotrope Studios im Besitz von Videospielhersteller T-HQ.

• Eine brandneue Campaign Disk zu **"Steel Panthers"** von SSI kommt dieser Tage in den Handel: Drei neue Kampagnen, nämlich die Einnahme Alexandrias durch das Afrikakorps, Pattons Feldzug durch Frankreich und die "Operation Barbarossa" stehen neben 35 Einzelszenarien auf dem Einsatzplan.

• Fatales Leck: Die Readme-Datei in Sierras strategischer U-Boot-Simulation **"Fast Attack"** enthält den "Concept"-Virus. Der relativ harmlose Winword-Schädling kann mit dem von Sierra an registrierte Käufer verschickten Virenkiller entfernt werden. Auch telefonische Bestellung des Gegengifts ist unter 06103/994040 möglich.

• Aufbrausendes Trio: Virgin veröffentlicht unter dem Titel **"White Lines"** eine Compilation dreier Rennspiele: "Indy Car Racing" inkl Track Pack, "Grand Prix" und "Super Karts".

• Kein Witz: Pendulo Studios, die Väter des in PP09/96 gepreviewten **"Night of the Monsters"** sind aus Furcht vor einer Konventionalstrafe irgendwo in Spanien untergetaucht, nachdem sie das Adventure nicht termingerecht an Acclaim ausliefern konnten. Ob das Spiel jemals erscheinen wird, ist mehr als fraglich.

• Im Oktober wird die Plattenfirma Polydor eine **"Warcraft 2"-Single** auf den Markt werfen. Neben drei bis vier Dancefloor-Mixes mit den Sprachsamples des Spiels wird die CD mehrere Editor-Levels sowie die spielbare Demo des Blizzard-Hits enthalten.

• Das Add-On zu "Bioforge" namens **"Bioforge Gold"** (wir berichteten in PP 01/96) wird definitiv nicht mehr erscheinen. Der Grund ist unbekannt.

• Guru im Abwind: **Chris Crawfords** Magazin "Interactive Entertainment Design" wird eingestellt. Einst hingen Scharen von gläubigen Jüngern (zu Glanzzeiten 350 Abonnenten) an den Lippen des Meisters, zuletzt bezogen nur noch 61 Leser monatlich das dünne "Thesenpapier".

• Asche auf unsere Häupter: Anders als in PP 08/96 auf Seite 39 behauptet, wird **"Bud Tucker ..."** nicht über den NBG-Verlag, sondern über Topware vertrieben.

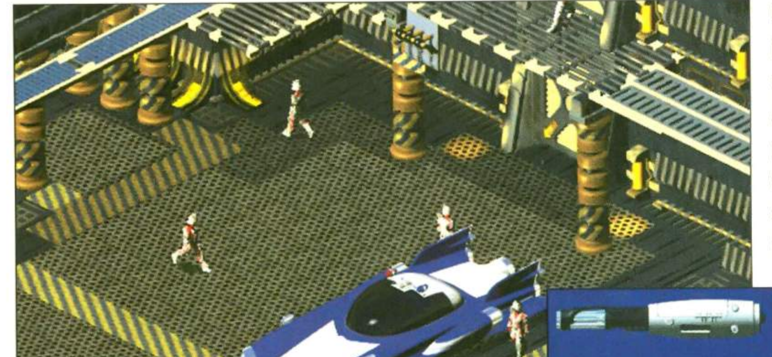
• So schnell geht das: **Sid Meier** verläßt Microprose, gründet zusammen mit Jeff Briggs und Brian Reynolds im Juni die eigene Firma "Firaxis Software", und schon steht ein Großer vor der Tür: EA wird Anteilseigner. Bis auf weiteres werden alle künftigen "Firaxis"-Entwicklungen unter Origin-Label publiziert.

• Diesen Monat neu in der Cluebook-Reihe des NBG-Verlags: **"Zork Nemesis"** (ISBN 2-929247-89-5), **"Die Fugger 2"** (ISBN 3-929247-77-1) und **"Die Siedler 2"** (ISBN 3-929247-87-9). Preis je 14,80 DM.

Im dritten Teil der "UFO"-Serie rettet Ihr die Menschheit in Echtzeit und Super-VGA

X-COM APOCALYPSE





Links und unten: Die "städtische" Version der X-COM-Agenten saust mit postmodernen Heckflossen-Straßenkreuzern durch die Gegend

Seitdem die Aliens das letzte Mal die Erde heimgesucht haben, hat die menschliche Zivilisation entscheidende Veränderungen mitgemacht. Trotz Umweltkatastrophen und Überbevölkerungsproblemen war man sich einig, unseren Heimplaneten nicht voreilig zu verlassen, sondern nach neuen Lösungen vor Ort zu suchen. Im Jahre 2046 begann man damit, die Population der Großstädte und umliegenden Gebiete in sogenannten Megalopolen anzusiedeln. Diese hermetisch abgeschlossenen Siedlungszentren befinden sich über die ganze Oberfläche der Erde verteilt.

Der dritte Teil der UFO-Serie entführt uns in das Jahr 2084 nach MegaPrime, der größten Megalopolis auf dem Planeten. Ihr geht eigenartigen Vorkommnissen in der Stadt nach, bis Ihr Euch schlagartig des gesamten Ausmaßes bewußt werdet: Die Aliens sind wieder da! Schon bald begegnet Ihr ihnen und ihren meuchelmordenden Dienern in Person. Diese Phase ist einer der drei Hauptbestandteile des Spiels, in dem Ihr Euch soweit in die Gesellschaft der Megalopolis integrieren müßt, um erfolgreich verdächtige Personen verhören zu können und ganze Organisationen aufzudecken, die gemeinsame Sache mit den Eindringlingen machen. Beim Start eines jeden Spiels werden die Stadt, die Eigenschaften der Charaktere und das Alien-Universum zufallsgeneriert, so daß keine Spielesitzung wie die vorhergehende ausfallen soll. In der zweiten Phase von "Apocalypse" schicken die Aliens Invasionsstreitkräfte, die Ihr über der Stadt mit Euren X-COM-Abfangvehikeln in Echtzeit bekämpft. Diese Gefährte sehen recht abenteuerlich aus, sind sie doch eine Mischung aus amerikanischen **Straßenkreuzern** der 50er Jahre und hypermodernen Fortbewegungsmethoden, ausgestattet mit durchschlagkräftigen Waffensystemen. Die letzte Phase beginnt, wenn die Aliens bereits gelandet sind und sich in Mega-Primes Straßen und Häusern heiße Duelle mit Euren Söldnertrupps liefern. Ihr organisiert Eure Taktiken mit Hilfe einer verbesserten Version des X-COM Kampfsystems, das Euch erstmals die Wahl zwischen Echtzeit oder zugweise orientiertem Spiel bietet. Grundsätzlich behalten Eure X-COM-Agenten sämtliche Fähigkeiten, zusätzlich beherrschen sie jetzt Konversationen, sind fähig Dinge, die um sie herum geschehen, selbst aufzunehmen und verstehen sich obendrein aufs Fahren und Fliegen. Die Bewegungsabläufe sind nun ein gewaltiges Stück realistischer, Eure SGI-gerenderten Soldaten können kriechen, springen, klettern, knien, rennen und laufen.

"Apocalypse" präsentiert sich in SVGA und ist ein DOS-Titel, allerdings mit Windows-95-Kompatibilität. Im Moment verspricht Microprose noch, daß die hochauflösende Alienjagd schon auf PCs mit 486er Prozessor läuft. *fh*

Eine Modellstudie für eine der Alien-Rassen

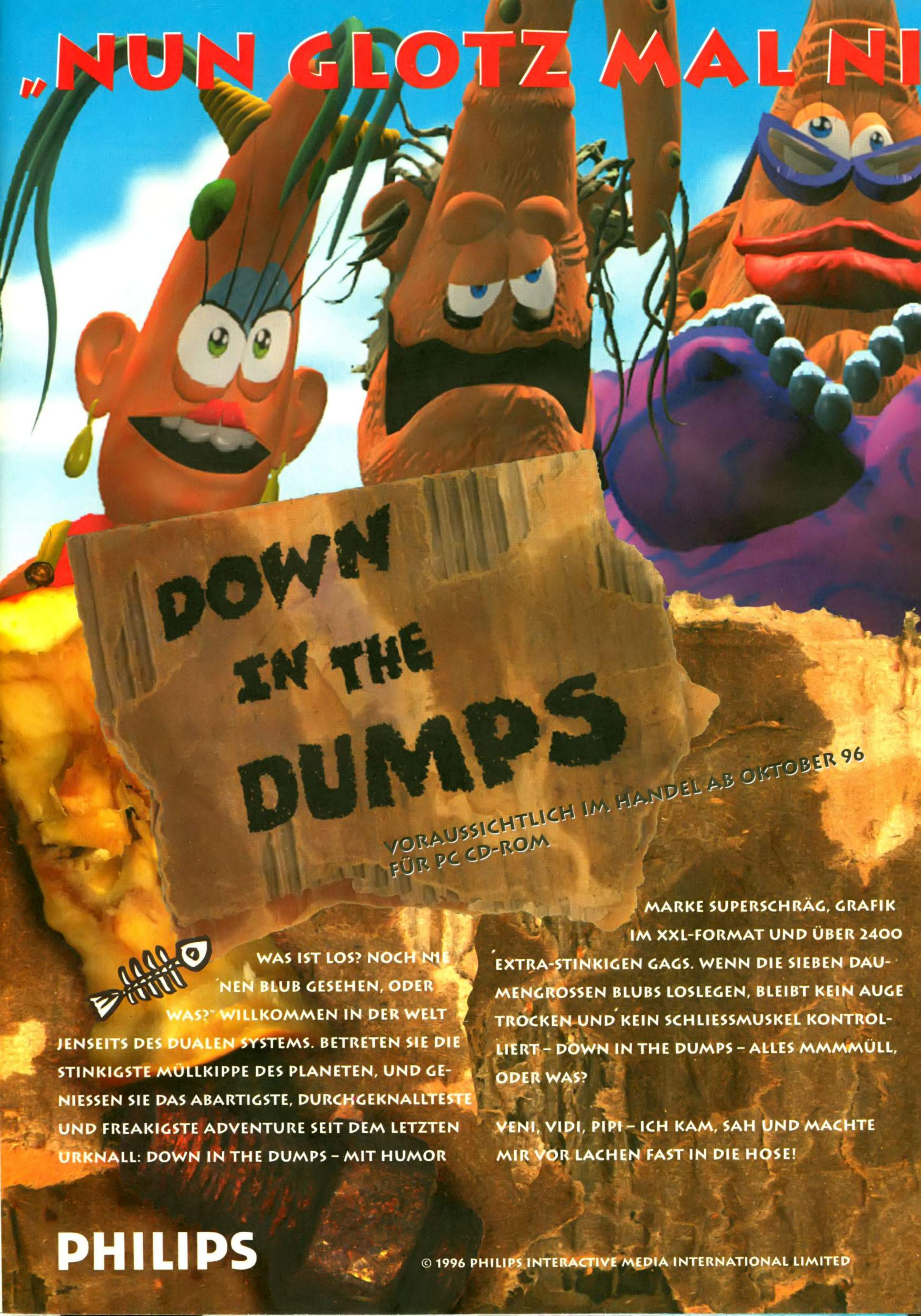


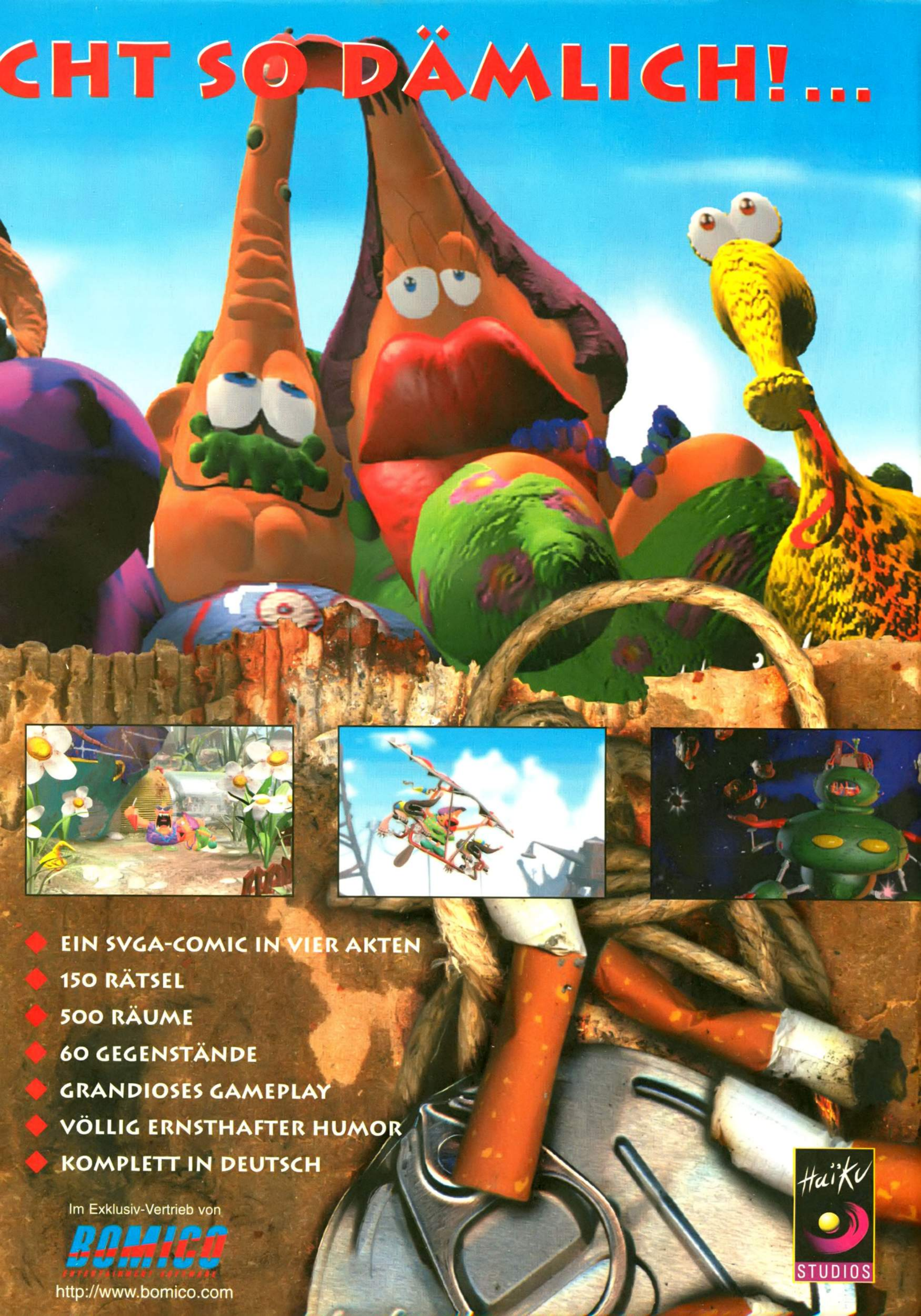
X-COM: Apocalypse
Genre
Strategie
Hersteller
Microprose
Erscheinung geplant
2. Quartal '97

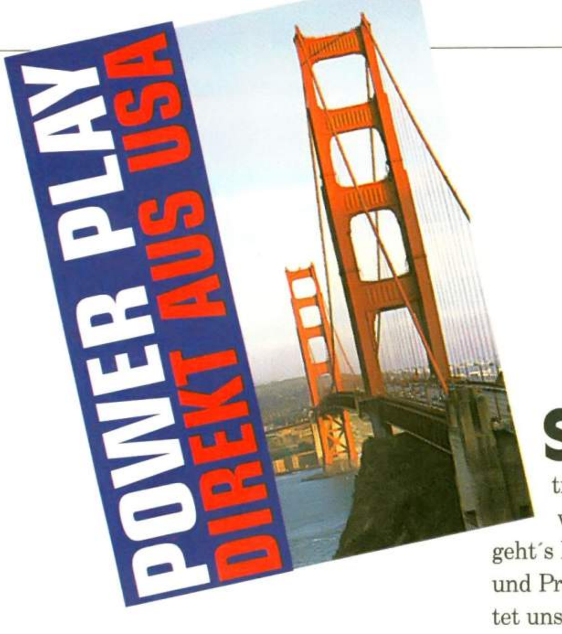


Auch in dieser Ansicht wird gespielt




„NUN GLOTZ MAL NI
DOWN IN THE DUMPS
VORAUSSICHTLICH IM HANDEL AB OKTOBER 96
FÜR PC CD-ROM
WAS IST LOS? NOCH NIE 'NEN BLUB GESEHEN, ODER WAS?" WILLKOMMEN IN DER WELT JENSEITS DES DUALEN SYSTEMS. BETRETEN SIE DIE STINKIGSTE MÜLLKIPPE DES PLANETEN, UND GENIESSEN SIE DAS ABARTIGSTE, DURCHGEKNALLTESTE UND FREAKIGSTE ADVENTURE SEIT DEM LETZTEN URKNALL: DOWN IN THE DUMPS – MIT HUMOR MARKE SUPERSCHRÄG, GRAFIK IM XXL-FORMAT UND ÜBER 2400 EXTRA-STINKIGEN GAGS. WENN DIE SIEBEN DAUMENGROSSEN BLUBS LOSLEGEN, BLEIBT KEIN AUGE TROCKEN UND KEIN SCHLIESSMUSKEL KONTROLLIERT – DOWN IN THE DUMPS – ALLES MMMMÜLL, ODER WAS?
VENI, VIDI, PIPI – ICH KAM, SAH UND MACHTE MIR VOR LACHEN FAST IN DIE HOSE!
PHILIPS
© 1996 PHILIPS INTERACTIVE MEDIA INTERNATIONAL LIMITED


CHT SO DÄMLICH!...
EIN SVGA-COMIC IN VIER AKTEN
150 RÄTSEL
500 RÄUME
60 GEGENSTÄNDE
GRANDIOSES GAMEPLAY
VÖLLIG ERNSTHAFTER HUMOR
KOMPLETT IN DEUTSCH
Im Exklusiv-Vertrieb von
BOMICO
http://www.bomico.com
Haiku
STUDIOS



pulse ENTERTAINMENT

Am PUL

Das Kakerlaken-adventure "Bad Mojo" führte uns den hohen Originalitätsanspruch der West Coast-Avantgardisten vor Augen. Jetzt wollen sie zeigen, daß sie dieses Niveau auch halten können.

San Francisco, 246 First Street, Freitagnachmittag. Mitten im Geschäftszentrum der ehemaligen Hippie-Hauptstadt werden wir freundlich begrüßt: "Hallo, wie geht´s Euch?" Drew Huffman, der Mitbegründer und Präsident von Pulse Entertainment, erwartet uns schon vor dem Haus . Um ihn herum ein halbes Dutzend Grafiker, die gerade ein bißchen frische Luft schnappen. Wir sind überrascht, wie unbürokratisch es hier zugeht. Keine reservierten Damen hinter Distanz schaffenden Empfangstresen, kein höflicher Visitenkartenaustausch, kein PR-Mann als Aufpasser, daß auch ja nicht zuviel nach draußen gelangt. Wir sind ohne Umwege direkt in die Entwicklungsabteilung des aufstrebenden Newcomers gelangt. Im ersten Stock des für die Gegend nur allzu typischen Altbaus herrscht sympathisches Kreativchaos. Hier zeigt man uns drei Projekte, die den von vielen unterschätzten Erstling "Bad Mojo" noch in den Schatten stellen sollen. Alle drei sind einzigartig, bauen auf die so unglaublich populär gewordene Dreidimensionalität und haben etwas, was vielen aufwendigen Effekthaschereien abgeht: Eine Extraladung Charisma.

Space Bunnies Must Die!

Gelassenheit an Bord des M.A.D.E.L.F.-Truppentransporters auf dem Weg nach Harvill, Montana. "Mal wieder eine dieser angeblichen UFO-Sichtungen, die sich nach der Routineüberprüfung als Wetterleuchten entpuppt", so der einhellige Tenor unter den Elitesoldaten. Doch beim Anflug auf das Provinzörtchen wird durchs Cockpitfenster die grausige Wahrheit ersichtlich: Die Leichen der Einwohner liegen verstreut unter freiem Himmel, und bevor irgendeiner der Passagiere sich einen Reim darauf machen könnte, taucht zwischen den Baumwipfeln des umgebenden Waldes eine fliegende Untertasse auf und pustet die Maschine vom Himmel. Nur Allison von Durlan überlebt den Absturz. Vom Rest der Welt isoliert ist sie jetzt allein mit dem Wissen, daß in Harvill (die fiktive Stadt wurde übrigens nach dem Chief Technology Officer von Pulse benannt) wirklich Außerirdische gelandet sind. Um jeden Preis muß Allison die Unterwerfung der Menschheit verhindern. Besagte Invasoren entsprechen nicht ganz der Alien-Norm: Anderthalb Meter große, intelligente Kaninchen ersetzen die üblichen schleimigen Echsen. Die Story versteht sich als Persiflage auf die B-Movies und Science Fiction-Comics der 50er Jahre. Demzufolge wird Pulse der Schachtel des Spiels auch den ersten Band einer vierteiligen "Space Bunnies"-Comicreihe beilegen, welche parallel über die einschlägigen US-Fachgeschäfte unters Volk gebracht wird.

Ursprünglich sollte "Space Bunnies Must Die!" eine Ich-Perspektivenballerei á la "Quake" werden, diese Idee wurde jedoch zugunsten einer 3D-Darstellung aus der dritten Person verworfen. Als Drew Huffman eines der erstklassig texturierten Vektorkaninchen durch eine düstere Fabrikhalle hoppeln läßt, sind wir spontan von der atmosphärischen Grafik begeistert: "Die Hintergründe sind gemalt, oder?" "Oh nein", entgegnet Drew, "in dieser frühen Phase haben wir noch unbewegte Kulissen, aber das wird sich ändern." Zum Beweis führt er uns zu einem anderen Rechner, an dem er die Halle mit der Maus in alle möglichen Richtungen dreht. "In jedem Raum des Spiels verteilen wir mehrere virtuelle Kameras, die jeden Schritt des Spielers in seiner dreidimensionalen Umgebung stufenlos verfolgen."

Aus dem Wrack des abgestürzten Flugzeuges birgt Allison Hi-Tech-Waffen aller Couleur. Wer nun meint, Pulse würde sich mit dem Standard-Arsenal bestehend aus Laserpistolen und Minen

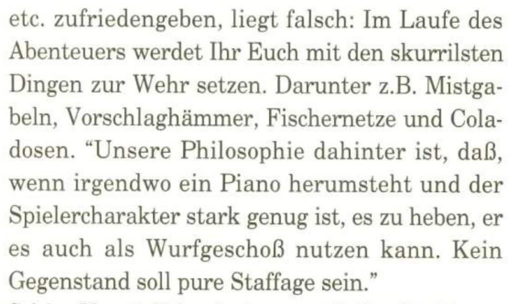


Die mümmelnden Invasoren sind nicht nur hochintelligent, sondern auch bis an die Beißer bewaffnet.

SE der Zeit



Sowohl Charaktere als auch Kulissen werden in Echtzeit berechnet



etc. zufriedengeben, liegt falsch: Im Laufe des Abenteuers werdet Ihr Euch mit den skurrilsten Dingen zur Wehr setzen. Darunter z.B. Mistgabeln, Vorschlaghämmer, Fischernetze und Coladosen. "Unsere Philosophie dahinter ist, daß, wenn irgendwo ein Piano herumsteht und der Spielercharakter stark genug ist, es zu heben, er es auch als Wurfgeschoß nutzen kann. Kein Gegenstand soll pure Staffage sein."

Schier Unmögliches hat man sich für die AI vorgenommen. Die Programmierer streben danach, Kaninchen und deren **mutierte Schergen** so lebensecht reagieren zu lassen, daß im Spieler Zweifel aufkeimen, ob er es nicht vielleicht doch mit einem menschlichen Kontrahenten zu tun hat. Mitnichten sind Space Bunnies plumpe Militärdrohnen, die trotz Gegenwehr auf kürzestem Weg auf Euch zulaufen. Vielmehr ist jeder von ihnen ein Individuum mit selbständigem Verhalten und eigenen Gefühlen. Getrieben wird er in erster Linie vom Überlebenswillen, nicht vom unbedingten Wunsch, Euch zu töten. Er geht in Deckung und überlegt, welche Taktik er anwenden muß, um Euch ohne Eigengefährdung zu Leibe zu rücken. Wer des öfteren Mehrspielergefechte austrägt, weiß, wieviel Skepsis angesichts dieser hochtrabenden Behauptungen angebracht ist. In jedem Fall wird es auch einen "echten" Head-to-Head-Modus über LAN, Modem oder Internet geben.

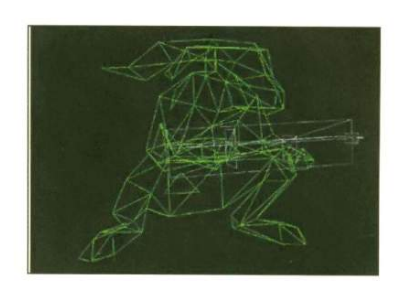
Titel	Space Bunnies Must Die!
Genre	Action
Erscheinungstermin	November

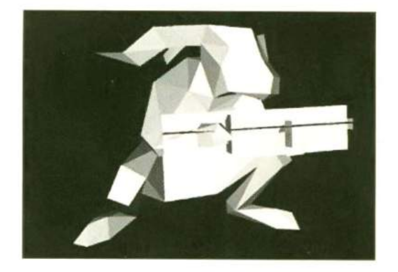






Anhand dieser Modelle lassen sich 3D-Objekte naturgetreuer konstruieren. Ziege, Frosch und Bär sind schon halb mutiert.



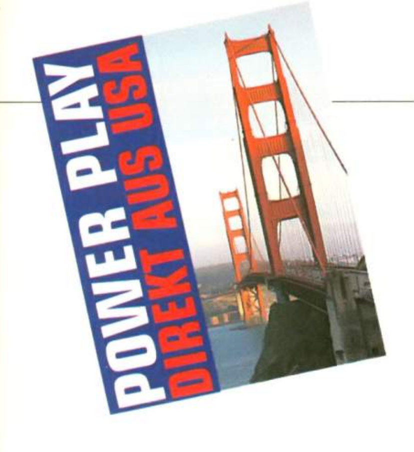




Evolution: vom Wireframe- zum Textur-Osterhasen

Heldin Allison muß es allein mit den Space Bunnies aufnehmen





Ob es Simon gelingt, diesen "Snap Jaw"-Slalom heil zu überstehen?

Pistolen für jeden Verwendungszweck gibt es in "Flux" zuhauf

Flux

Simon ist Vertreter – einer von der Sorte, die ihren Kunden mit dem Fuß in der Haustür die unmöglichsten Artikel aufschwatzen. Der Produktkatalog seines Arbeitgebers "Whiz Bang, Inc." preist vollmundig Aktenkofferfallschirme, Magnetstiefel, faltbare Löcher, "persönliche Airbags" usw. an. Eines schönen Tages wird Simon während seiner Arbeitszeit nichtsahnend in die physikalisch bizarre Welt von "Flux" katapultiert. In weitem Bogen verteilt sich sein gesamtes Vorführsortiment in diesem verdrehten Universum. So ein Ärger! Simon muß seine kostbaren Muster auf schnellstem Wege wieder einsammeln und in seine Welt zurückkehren.
Doch das ist leichter gesagt als getan. Die Naturgesetze sind nämlich buchstäblich auf den Kopf gestellt: Jeder der 40 Levels besteht prinzipiell aus einem **riesigen Würfel**, in dessen Innerem die Schwerkraft ständig ihre Ausrichtung ändert. Die gleiche Fläche ist in einem Moment noch der Boden, im nächsten schon die Wand oder die Decke. Simon macht sich diesen Effekt zunutze, um zum jeweiligen Ausgang des Würfels zu gelangen. Damit sind die allerersten Levels auch schon bewältigt, höhere erfordern allerdings die Lösung von Puzzles, um das Türchen zu öffnen.

Die 3D-Grafik wirkt aufgrund aquarellierter Texturen sehr eigenständig.

Er muß z.B. Lichtstrahlen durch eine Serie schwenkbarer Spiegel auf eine Zielscheibe treffen lassen oder dafür sorgen, daß ein schweres Gewicht auf eine Druckplatte fällt. Ohne eines bzw. mehrere seiner phänomenalen Gerätschaften einzusetzen, wird Simon allerdings selten zurechtkommen. Manche der Apparaturen dienen einzig der Fortbewegung. So gibt es ein Taschentrampolin, eine Sprungfeder oder eine Harpune, mit der unser Handelsreisender ein Seil verschießt, welches ihm als Brücke dient. Andere Gimmicks bewahren Simon vor den Konsequenzen einer Änderung der Gravitation.
Simons Feinde sind zahlreich und vielfältig: Der Großteil hat schlechte Karten, wenn auf einmal der Fußboden zur Decke wird. Hilflos fallen sog. "Norms" hinab und werden beim Aufprall eliminiert. Die **"Felines"** sind katzenartige Wesen, die immer auf ihren Füßen landen und somit diesem Schicksal entgehen. Eine andere, wenn auch auf Dauer nicht sehr erfolgreiche Technik haben die mechanischen "Drones" entwickelt. Jede harte Landung zerlegt sie zwar in ihre Einzelteile, aber sie beginnen sofort, sich selbst wieder zusammenzusetzen. Das gelingt ihnen jedoch nicht perfekt: Arme wandern an Kniegelenke, der Kopf wird mit der Schulter verschraubt usw. Mit jedem Sturz entstehen groteskere Mutationen, bis schließlich nur noch ein verkrüppelter, unbrauchbarer Haufen Blech übrigbleibt.

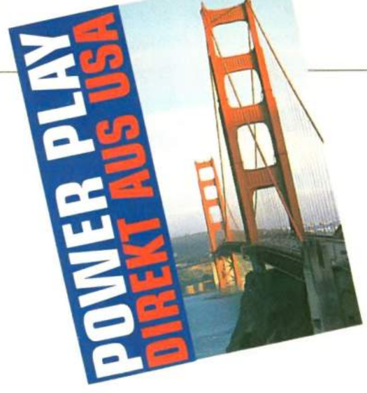


Gerade noch! Simon baumelt über dem Abgrund, nachdem die Schwerkraft schlagartig ihre Richtung gewechselt hat.

The best things
in life are selfmade.



It’s in your hands.

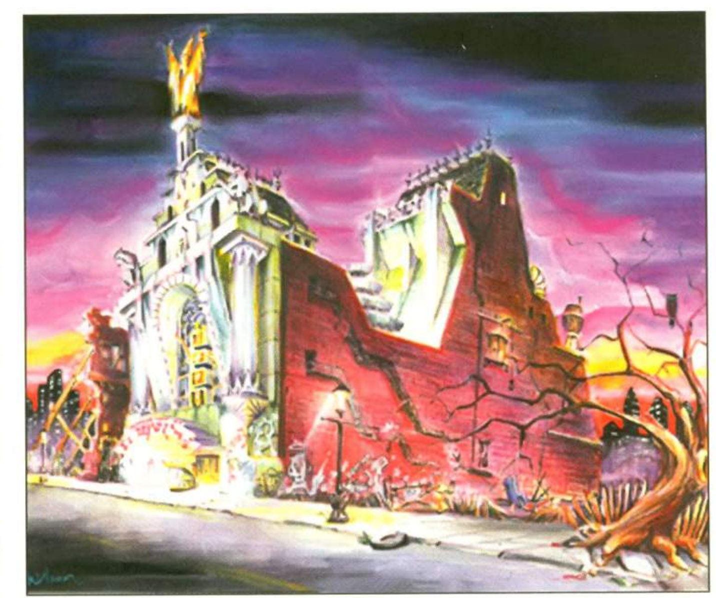




Phill Simon posiert mit der Bauchrednerpuppe

Das ungewöhnliche Spielkonzept inspiriert auch die Grafiker. Eine ganz eigene Note entsteht durch Anlehnung an Künstler wie den Experten für optische Täuschungen M. C. Escher oder Pablo Picasso. Weitere Szenarien werden historische Epochen, z.B. das Mittelalter oder die Viktorianische Ära aufgreifen. Insgesamt acht verschiedene Stilrichtungen kleiden "Flux" in jedem fünften Level in ein komplett anderes Gewand.

Titel	Flux(Arbeitstitel)
Genre	Denkspiel
Erscheinung	4. Q. ´96



Schon von außen wirkt das verfallene Varieté unheimlich



Die "Presto"-Crew gibt sich ausgesprochen vergnügt



Mit dem Selbstbauflieger düst Ihr durch das Theater

Presto

In den "Golden Twenties", als das Kino noch in den Kinderschuhen steckte und niemand an so etwas wie Fernsehen zu denken wagte, war die Varietékunst eine populäre Form der Unterhaltung. Chansonniers und andere Entertainer verdienten in diesen Etablissements ihre Brötchen, vor allem aber wurden hier am laufenden Band von sogenannten Illusionisten Karnickel aus dem Hut gezogen und Jungfrauen zersägt. So ein altes, verlassenes Varieté übt auf den bis jetzt noch namenlosen Hauptdarsteller des Action-Adventures "Presto" (Arbeitstitel) eine gewaltige Anziehungskraft aus. Der kleine Junge stöbert dort herum und entdeckt eine hölzerne Bauchrednerpuppe. Als er sie berührt, wird er auf unerklärliche Weise in deren Inneres gesogen. Panisch stolpert der Bengel in dem ungewohnten Körper durch die Hintertür ins Freie, wo ein Straßenköter ihn übel zurichtet: Beide Beine und einen Arm büßt er ein. Jetzt wird es noch schwieriger werden, sich aus der Puppe zu befreien.



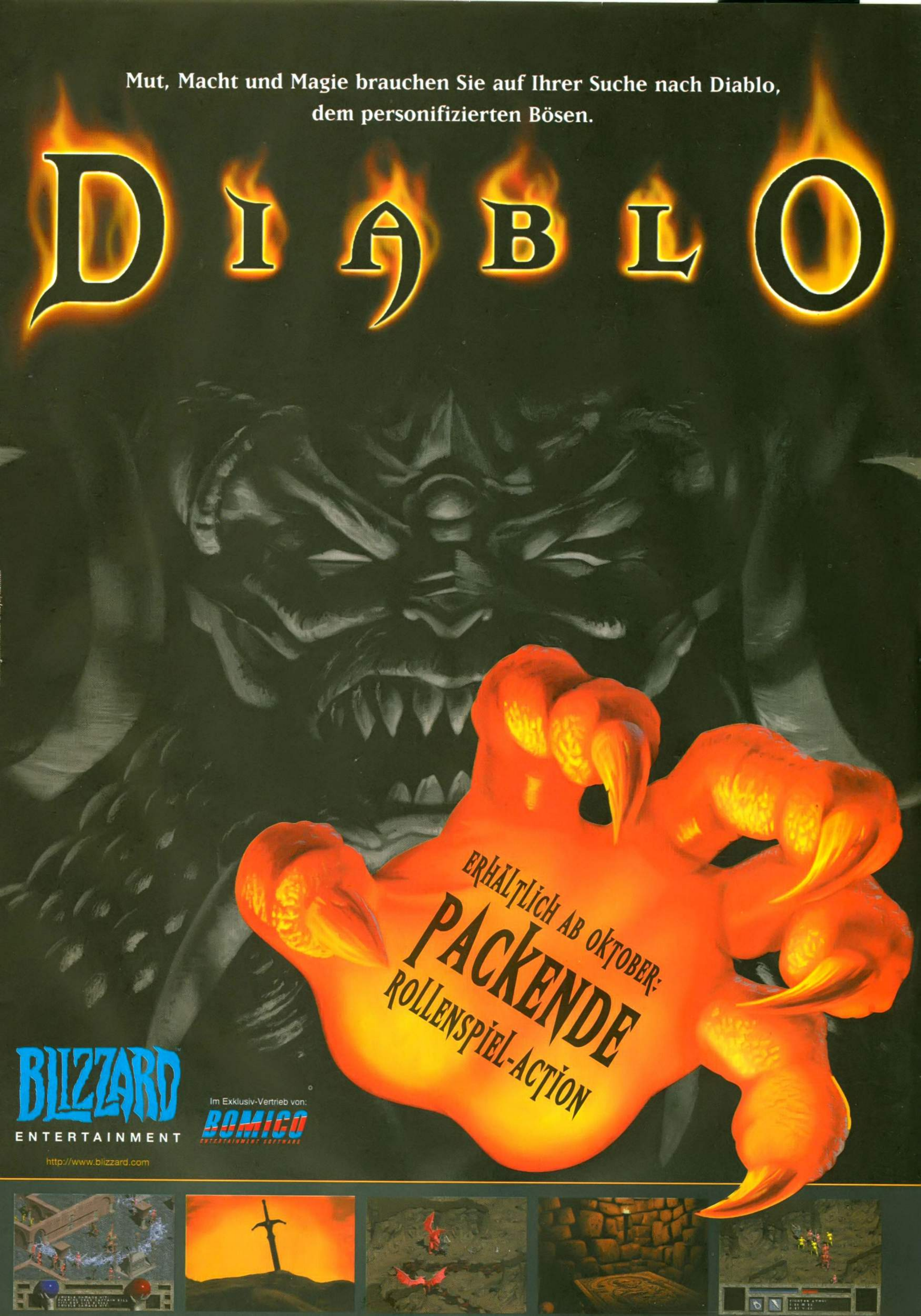
Dies ist ein vorberechnetes Bild, im Spiel werden 3D-Charaktere mit gemalten Kulissen kombiniert.

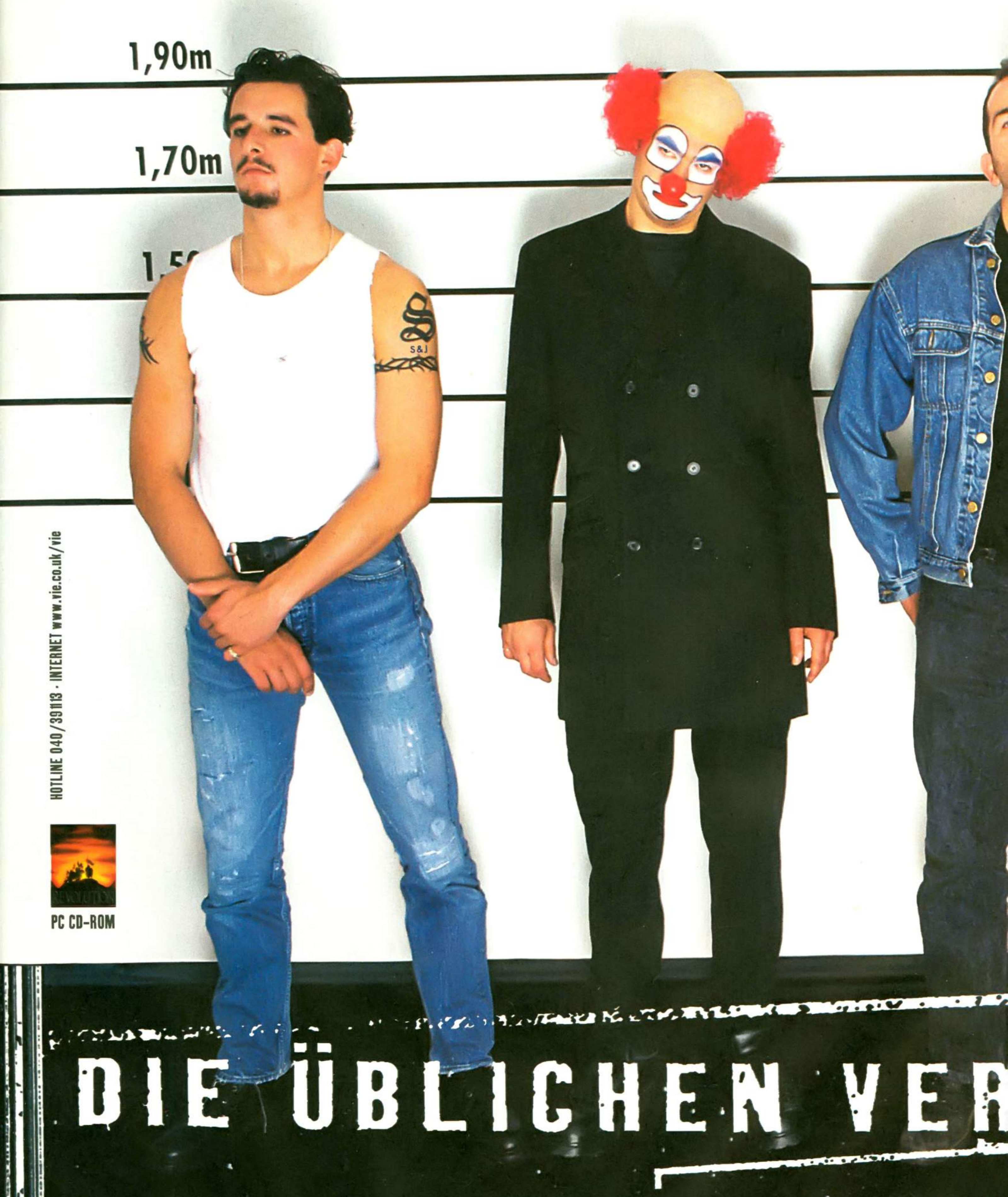
Doch unser Held ist nicht allein, denn der Magier Presto ist gemeinsam mit ihm in der Puppe gefangen. In alten Tagen verwünschte Mysterio, ein anderer Zauberer, der stets die Zielscheibe für Prestos Witzeleien war, seinen Bühnenrivalen. Und dieses eine Mal war es kein billiger Trick, sondern wahre Magie.

Mit Prestos Zauberstab könnt Ihr Objekte beleben und als Ersatz für die fehlenden Gliedmaßen verwenden – mal muß eine Zange als Beinpaar herhalten, mal ist es eine Sprungfeder, mal gar ein Spielzeugauto. Jedes dieser Werkzeuge bietet Euch zwar andere Möglichkeiten, setzt der Bewegungsfreiheit aber auch neue Grenzen. Um Euch auf der richtigen Spur zu halten, kommentiert Magier Presto ab und an das Geschehen und gibt Ratschläge. Auch der alte Mysterio geistert immer noch in dem Theater herum. Presto war nicht der einzige, den er mit seinem Fluch belegt hat. All die anderen Künstler und Arbeiter erlitten unmittelbar danach das gleiche Schicksal , damit kein Zeuge für die Untat entkommen konnte. Ihre Seelen stecken immer noch in ausgestopften Tieren und Puppen.

Der Adventurepart ist in mehrere Segmente gegliedert. Der Höhepunkt jedes dieser Segmente ist eine Echtzeiteinlage. Produzent Phill Simon dazu: "Wir bauen eine Menge Anspielungen auf traditionelle 3D-Spiele ein. Es wird kleine Flug-, Baller- und Rennspiele geben." Beispielsweise werdet Ihr aus einem Schraubenzieher, einer Feder und einer alten Brille zunächst ein Flugzeug bauen müssen, mit dem Ihr Euch dann im Dachstuhl des Gebäudes heiße Dogfights mit Fledermäusen liefert.

Titel	Presto(Arbeitstitel)
Genre	Action-Adventure
Erscheinungstermin	2. Quartal ´97


Mut, Macht und Magie brauchen Sie auf Ihrer Suche nach Diablo,
dem personifizierten Bösen.
DIABLO
ERHÄLTLICH AB OKTOBER:
PACKENDE
ROLLENSPIEL-ACTION
BLIZZARD
ENTERTAINMENT
http://www.blizzard.com
Im Exklusiv-Vertrieb von:
BOMICO
ENTERTAINMENT SOFTWARE


1,90m
1,70m
HOTLINE 040/39113 · INTERNET www.vie.co.uk/vie
REVOLUTION
PC CD-ROM
DIE ÜBLICHEN VER





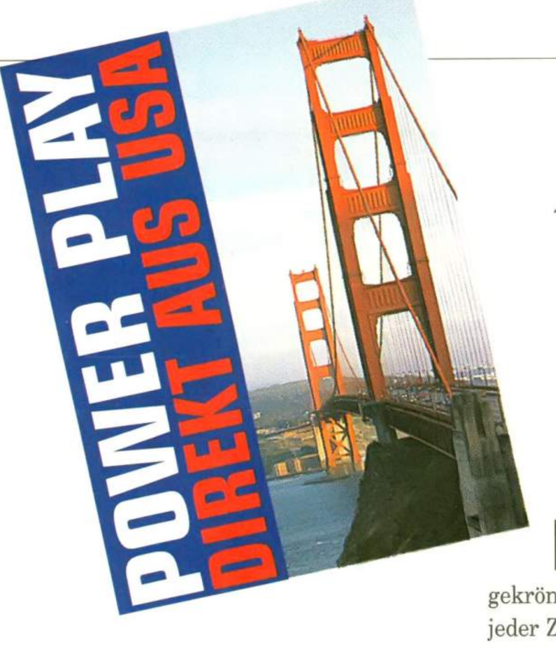
Komplett in deutsch.

DÄCHTIGEN

PC-Player 7/96: Das Scrolling ist trotz SVGA supersanft und nicht so ruckelig wie bei einem LucasArts- oder Sierra-Titel.



Baphomets Fluch





oder die der

Im sonnigen Sunnyvale arbeiten die Veteranen von SSI an packenden Spielen für unsere langen kalten Winterabende



Ein Firmenbesuch bei SSI ist für den betreffenden Redakteur von Erfolg gekrönt. Nicht nur, daß die kreativen Köpfe zu jeder Zeit des Jahres an zahlreichen interessanten Produkten arbeiten, auch der Empfang ist so offen, herzlich und fast familiär, daß man nach einem Tag ausgiebiger Führung fast jedes Firmengeheimnis kennt. Was einem die zuvorkommende Pressedame Marion Clifford nicht verrät, erfährt man spätestens beim Leiter der technischen Abteilung **Jan Lindner.** Der Ex-Berliner verteilt die Ressourcen für die einzelnen Projektgruppen, überwacht die im Haus erstellten Video- und Musikproduktionen und springt auch schon mal, wie bei "Fantasy General" geschehen, als Producer ein.

Unter seinen Fittichen arbeitet **Maurice Jackson.** Wer den bombastischen Chor von "Fantasy General" kennt, weiß was in der Macht dieses "Soundmagiers" liegt, der trotz Konservatoriums-Ausbildung lieber im Grunge-Outfit abhängt. Zusammen mit einer befreundeten Opernsängerin hat Maurice den Chor ganz alleine eingesungen. Gedoppelte Spuren und ausgetüftelte Effekte verhalfen später zur perfekten Illusion, einem vielköpfigen Kirchenchor zu lauschen.



Die Shama'Li verstehen sich auf Beschwörungen

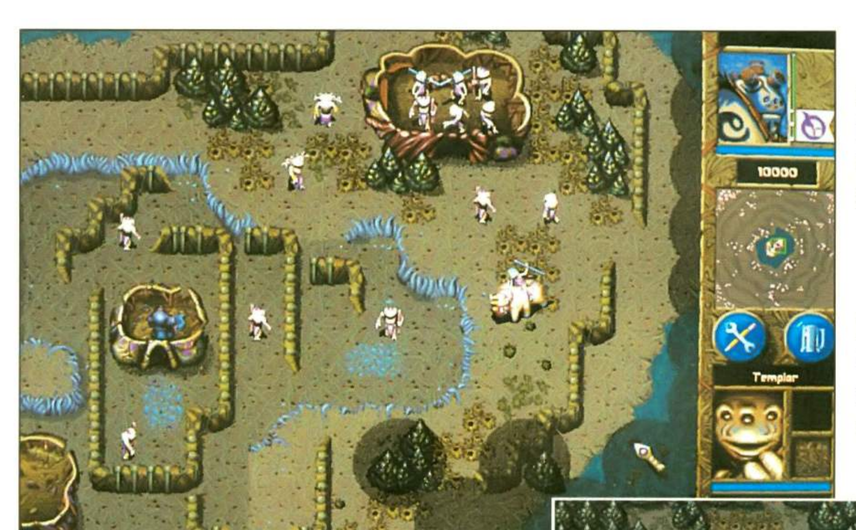
War Wind

Wichtigstes Produkt für das kommende Weihnachtsgeschäft ist "War Wind", welches von Dream Forge für SSI entwickelt wurde. Was auf den ersten Blick wie eine pure "Warcraft 2"-Kopie wirkt, entpuppt sich bei näherer Betrachtung als interessante Variante, die neue und sinnvolle Features einführt. Vier spielbare Rassen von sehr unterschiedlich veranlagten Fantasy-Geschöpfen kämpfen in 30 Szenarien um die Vorherrschaft über eine feindliche Welt. Sie können Gegenstände aufnehmen, die beispielsweise zum Bau der Gebäude benötigt werden, welche Ihr sogar betreten könnt. Das dient in erster Linie dazu, Euren immens wichtigen Anführer bei einem Überfall in Häusern verbergen zu können. Da der Anführer jedoch die Moral der Truppe bestimmt, kann es mitunter klüger sein, diesen Kommandanten mit in die Schlacht zu führen. Sein Einfluß wächst mit zunehmender Erfahrung – stirbt er, so ist das Spiel verloren. Alle Einheiten gewinnen über die einzelnen Missionen hinweg an Erfahrung, können also beibehalten und zudem mit besseren biomechanischen Körperteilen versehen werden. Diese Upgrades machen die Sprites schneller, erhöhen ihre Kampfstärke oder verleihen ihnen eine größere Sichtweite. Das interessanteste Bio-Upgrade ist jedoch das Stealth-Feature. So können Einheiten unerkannt ins Feindeslager eindringen und dort heimlich die Lage auskundschaften. Eure Stammesmitglieder gehören nicht von vornherein



Mir dem Editor lassen sich Karten nach eigenem Geschmack zimmern

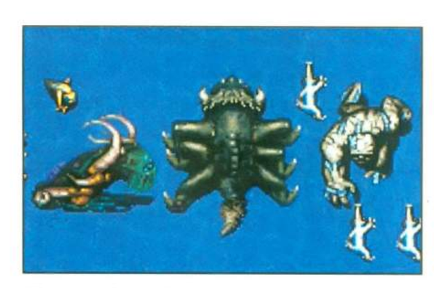
hohe Kunst Kriegsführung



Ein mit Wällen befestigtes Lager der Shaman'Li

Beim Betreten der Häuser "klappt" das Dach auf


Shaman'Li - Die Mystiker


Einige der 15 neutralen Monster


Obblinox - Die Kriegerrasse


Eaggra - Die besten Architekten


Tha'Roon - Die Aristokraten

einer bestimmten "Kaste" wie Kämpfer, Magier oder Arbeiter an, sondern können in Gebäuden zu Spezialisten ausgebildet werden. Damit man die so modifizierten Einheiten ihrer Profession nach bequem unterscheiden kann, verändert sich auch ihr Aussehen und das Steuericon. Sollte es einmal nötig werden, verbesserte Units wieder zu einfachen Arbeitern zu degradieren, so ist auch das möglich.

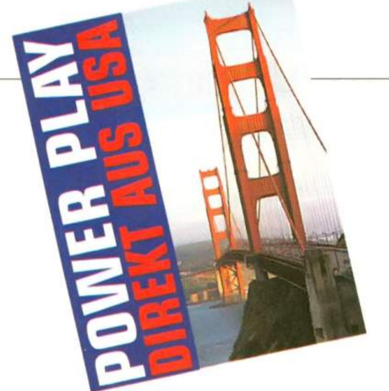
Die weitaus besten Kämpfer sind die Helden, die Ihr mit genügend "Geld"-Einheiten aus der "Hall Of Heroes" anheuern könnt. Diese Superkämpfer sind auch hin und wieder mit besonderen Ausrüstungsgegenständen wie Jumpjets ausgestattet. Allgemein gehören Fluggeräte, Schiffe und fahrbare Rammböcke mit Laderaum zum Truppentransport zur Programmausstattung.

Eine zusätzliche Herausforderung stellen 15 verschiedene Arten von Kreaturen dar, die den kargen Planeten bevölkern. Sie sind zwar neutral, was aber nicht heißt, daß sie Euch immer freundlich gesonnen sind. Eine Art Nagetier hat sich beispielsweise darauf spezialisiert, ganze Häuser bis zur vollkommenen Zerstörung aufzufressen. Die kleinen Nervensägen zu töten stellt eigentlich kein großes Problem dar, wenn da nicht ein rhinozerosartiges Monstrum wäre, das die Kleinen in sein Herz geschlossen hat, mit ihnen in Symbiose lebt und sich daher stets in ihrer Nähe aufhält. Wenn Ihr die Nager also leichtfertig abschlachtet, riskiert Ihr den Zorn ihres mächtigen Beschützers. Andere Tiere verfügen über Distanzwaffen, sind sehr flink und daher äußerst schwer zu beseitigen. Jede Spezies bevölkert ein für sie typisches Gebiet der unfreundlichen Landschaft.

Vor allem der Wald bietet gute Versteckmöglichkeiten, da man hier im Gegensatz zu "Warcraft 2" zwischen den Bäumen wandeln kann. So lassen sich auch Hinterhalte und Überfälle bestens ausführen. Als wie gewohnt undurchdringbare Dorfbegrenzung können die Baumgruppen also bei "War Wind" nicht dienen.

"War Wind" wird im Netzwerk mit bis zu acht Mitstreitern spielbar sein. Mittels eines Editors lassen sich eigene Multiplayerkarten nach Euren persönlichen Vorstellungen erstellen.

Titel	War Wind
Genre	Echtzeit-Strategie
Erscheinungstermin	4. Quartal '96

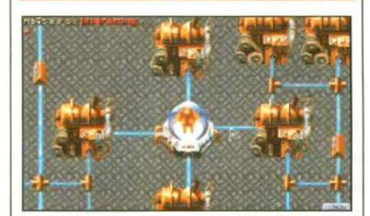



Der Kampf setzt sich auf den Planetenoberflächen fort


Die Züge können jetzt in Sub-Aktionen eingeteilt werden


Gebäuden und Außenposten kommen nun Funktionen zu

DARK SUN ONLINE



"Crimson Sands" nennt sich die 32-bit Windows 95-Onlinevariante der in TSRs "Dark Sun"-Universum angesiedelten Rollenspielserie. Athas kann voraussichtlich ab Ende dieses Jahres von beliebig vielen Weltenrettern über das Internet oder ein lokales Netzwerk in Echtzeit bevölkert werden.

Star General

Der vierte Teil der 5-Star-Series zeigt eindrucksvoll, wie man die Engine des Urprogrammes immer wieder interessant variieren kann. Das Kampfsystem erlaubt Euch Schlachten im Weltraum neben Gefechten auf den Planetenoberflächen. Ist eine solche Welt erst einmal in Eurer Hand, müßt Ihr deren Rohstoffe abbauen, um sie Euch für militärische Produktionen und Vorhaben zunutze zu machen. Die Ressourcen werden in Minen gefördert, in Fabriken verarbeitet und für die Bereitstellung neuer Raumschiffe, Fahrzeuge oder gar Fußtruppen verwendet. Die Alien-Infanterie züchtet Ihr in sogenannten "Biodrones" hoch, während Raumschiffe auf der Weltraumebene in Spacedocks hergestellt werden. Anders als im Urprogramm steht es Euch frei, innerhalb des Zuges einer Einheit nicht nur einen Feind anzugreifen, sondern mehrere "Haltestationen" zu berücksichtigen. Ein Trupp Aliens kann so beispielsweise einen Gegner angreifen, danach ein freistehendes Gebäude besetzen, um daraufhin erneut einen anderen Feind unter Beschuß zu nehmen. Das Erkunden des Weltraums ist nicht ganz ungefährlich: Gravitationsfelder und -barrieren, die wie "Flüsse" wirken, Nebulas und Schwarze Löcher halten Euch auf Trab. Diese Natureinwirkungen können zwar mitunter Euren geplanten Weg gehörig beschleunigen, entziehen Euch aber auch ungeheure Mengen an Treibstoff. Neues Future-Benzin gibt es nicht nur an Docking-Stationen, sondern wird auch von Versorgungsfahrzeugen bereitgestellt. Diese kümmern sich nebenbei um das Nachladen und die Reparatur Eurer Flotte. Mit dem Sammeln von Erfahrungspunkten verbessern sich nicht nur Eure Kampfeigenschaften, sondern auch das Aussehen und die Effektivität der Raumschiffe. Nicht alle Rassen sind Euch von vorn herein feindlich gesonnen – erst wenn Ihr ihrem Territorium zu nahe kommt oder die diplomatischen Beziehungen anderweitig strapaziert, erscheinen Botschaften der Aliens, in denen sie Euch klarmachen, wie sie derzeit zu Euch stehen.

Ihr könnt entweder alleine eine große Flottenkampagne durchspielen, Euch an 24 Einzelszenarien ergötzen oder über Netzwerk und Modem als eine von sieben Rassen an einem Multiplayer-Spiel teilnehmen. Vor Spielbeginn legt Ihr fest, wie viele Erfahrungspunkte Ihr den verschiedenen Rassen zukommen lassen wollt. Um Schwierigkeiten bei Lokalisationen vorzubeugen, achtete man beim Design von "Star General" streng darauf, möglichst alle Buttons mit eindeutigen Symbolen anstelle schriftlicher Ausführungen zu belegen. Zwei weitere Neuerungen gegenüber des Urprogramms sind unbegrenzte Einkaufsmöglichkeiten für Einheiten und die Möglichkeit, Truppen auch auf der Übersichtskarte verschieben zu können.


Im All tobt die Schlacht um die Planeten

Titel	Star General
Genre	Strategie
Erscheinungstermin	4. Quartal ´96

Steel Panthers II: Modern Battles

So nennt sich die Version des erfolgreichen Strategie-Spiels "Steel Panthers", die Euch diesmal mit der Kriegsmaschinerie der Moderne agieren läßt. In Europa, Korea und dem Mittleren Osten toben die Schlachten der Neuzeit, und es liegt an Euch, als Kommandant einer kleinen Einheit oder eines ganzen Bataillons das Kampfgeschick Eurer gewählten Seite zu bestimmen. 56 Einzelszenarien und sieben Kampagnen fordern Eure Fähigkeiten als Generalstabsoffizier. Von 1950 bis zum Jahre 1999 sind nicht nur historische Schlachten wie etwa die des Vietnam-Kriegs oder der Operation Desert Storm enthalten, sondern auch fiktive Auseinandersetzungen wie ein Krieg zwischen Deutschland und Polen, über dessen Gehalt an "political correctness" sich freilich streiten läßt. Wem diese Skurrilitäten noch nicht genug sind, kann sich an einem Editor erfreuen, mit dem man selbst ausgefallene


Die USA und Russland im Clinch



kaune, dalheimer, hackethal und partner. köln
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
präsentiert
Du bist Jagdpilot gegen Kesh Rans´ Kampfgeschwader in den unwirklichen Schluchten des Mars, als eine völlig neue Gefahr aus der unendlichen Tiefe des Alls die Zukunft des gesamten Universums zu vernichten droht.
8 bizarre 3D-Welten
Eine unerbittliche Schlacht
Unglaubliche Gegner
Atemberaubende Geschwindigkeit
Geschicklichkeit
stay alive.
SOLAR
C.R.U.S.A.D.E.
ODF
Im guten Fachhandel erhältlich
Infogrames Entertainment GmbH
Im Mediapark 5 · 50670 Köln
INFOGRAMES
ENTERTAINMENT
Windows95
CD-i
PC
CD ROM





Nationen gegeneinander antreten lassen kann. Dafür, daß das Ganze halbwegs realistisch bleibt, sorgen die penibel recherchierte Waffensystem-Datenbank, die kein noch so rares Kriegsgerät ausläßt. Die Werte für das Kaliber, die Panzerung, etc. werden bei einem Aufeinandertreffen zweier Einheiten penibel genau berücksichtigt

Die Engine hat einige Verbesserungen erfahren, die nicht sehr offensichtlich sind, sondern mehr im Detail liegen: Luftwaffeneinsätze sind besser zu planen, da der Ein- und Austrittsort in und aus dem Spielfeld jetzt so genau festgelegt werden kann, daß versehentliche Treffer der eigenen Truppen nun praktisch unmöglich sind. Sämtliche Objekte werfen jetzt Schlagschatten auf das Bodenterrain, was nicht nur besser aussieht, sondern die Entfernung und Position von Hubschraubern/Düsenjägern problemloser erkennen läßt.

Palästinenser dünnen die Reihen der Israelis



Das Interface wird noch der neuen Epoche angepasst

Titel	Steel Panthers II: Modern Battles
Genre	Strategie
Erscheinungstermin	4. Quartal ´96

Necrodome

3D-Shoot ´em Up zu Fuß – das kennen wir zur Genüge. In "Necrodome" sitzt Ihr die meiste Zeit in gepanzerten Fahrzeugen. Ausgestiegen wird nur zwangsweise, nämlich dann, wenn das Gefährt zerstört wurde. Da Ihr per pedes ziemlich schutzlos seid, heißt es so schnell wie möglich wieder an einen fahrbaren Untersatz kommen. Nur in den Wägen stehen Euch die verschiedensten Waffen zur Verfügung, deren Upgrades und Munition Ihr in den Leveln verteilt findet. "Echtes 3D" sind nur die texturierten Vektorfahrzeuge, gegnerische Söldner bestehen aus Bitmaps. Neben einem Einzelspieler-Modus spornt die Netzwerk-/Modem-Option zu Schlachten gegen menschliche Opponenten an. Außer der Vorgabe alles zu zerstören was feindlich ist, könnt Ihr Euch auch einer etwas sinnvolleren Zielsetzung widmen, einer bekannten Spielvariante, die sich "Capture The Flag" nennt. Hierbei muß eine Fahne des Gegners gefunden, erbeutet und ins eigene Lager verfrachtet werden. Das Spielen zu mehreren lohnt sich: Es tritt nicht nur jeder gegen jeden an. Mit einem Freund zusammen könnt Ihr auch im Team die Fahrzeuge bemannen. Einer bedient dann die in Fahrtrichtung montierten Kanonen, während der andere das frei drehbare Turmgeschütz abfeuert. Wie es bei Spielen dieser Art schon quasi zum Standard geworden ist, erscheint auch "Necrodome" zunächst in einer Shareware-Schnupperversion, bevor das Vollprodukt mit zusätzlichen Episoden in den Läden steht.



"Fußgänger" sind schutzloses Freiwild



Die Unschuldsengel täuschen: "Necrodome" bietet Action pur



Die Vektor-Wägen sind echtes 3D

Titel: Necrodome
Genre: Action
Erscheinungstermin: September ´96

Age Of Rifles

Der dritte Teil der "Wargame Construction Kit"-Serie, der wie sein preisgekrönter Vorgänger "Tanks" von Norm Koger geschaffen wurde, beschäftigt sich mit einer Zeit, in der moderne Waffensysteme noch Zukunftsgesänge waren und der Besitz eines Gewehres schon über Sieg und Niederlage bestimmte. Konkret sind das die bedeutenden Schlachten der Jahre 1846-1905. Obwohl es sich um ein amerikanisches Produkt handelt (drei Kampagnen und 31 Szenarios von insgesamt acht Kampagnen und 65 Szenarios handeln alleine vom Amerikanischen Bürgerkrieg), finden auch in diesen Gefilden populärere Schlachten wie die des Französisch-Preußischen Krieges und sogar Exotengefechte aus Asien und Südamerika eine ausreichende Beachtung. Doch die Serie hätte ihren Namen nicht verdient, wenn es nicht in Eurer Macht stünde, mit einem Editor jedes noch so kleine Detail nach Euren Vorlieben festzulegen. Szenarien, Kampagnen, Landschaften und Waffen werden

PC-Games

PC-Games	CD
Abuse (dt.)	69,99
Addams Family Pinball *	79,99
Afterlife	74,99
AH-64D Longbow (dt.)	89,99
AH-64D Longbow Mission Disk *	39,99
Airbus 2 (Win95, dt.) *	79,99
Alien Incident (dt.) *	59,99
Alien Trilogy *	89,99
Alone in the Dark Trilogy (dt.)	69,99
Ancient Empires (dt.)	79,99
Anvil of Dawn (dt.)	79,99
Ascendancy (dt.)	59,99
A.T.F. (dt.)	89,99
A.T.F. Mission Disk (dt.) *	39,99
Atripolis 2097 (dt.) *	69,99
Azrael's Tears (dt.) *	79,99
Bad Mojo (dt.)	69,99
Baku Baku Animal (dt.)	59,99
Baldies (dt.) *	69,99
Baphomets Fluch (dt.) *	79,99
Battle Arena Toshinden (dt.)	69,99
Battle Cruiser 3000 AD (dt.) *	69,99
Battle Isle 3 (dt.)	79,95
Bazooka Sue *	89,99
Biing! (dt.)	69,99
Bleifuss 2 *	69,99
Bug! *	59,99
Capitalism (dt.)	79,99
Chaos Overlords (Win95, dt.) *	79,99
Chartbreaker (dt.) *	69,99
Chessmaster 5000 (dt.) *	79,99
Chronicles of the Sword	79,99
Civil War General (dt.) *	79,99
Civilization 2 (dt.)	79,99
Clandestiny (dt.) *	79,99
Comm.& Conquer 1 (dt.)	79,99
Comm.& Conquer 1 (SVGA, dt.) *	89,99
Comm.& Conquer 2 (dt.) *	89,99
Comm.& Conquer Mission Disk (dt.)	25,99
Complete Onside Soccer	89,99
Conquest of the New World (dt.)	79,99
Crusader – No Regret (dt.) *	69,99
Cyberia 2 (dt.)	89,99
Cyber Gladiators (dt.) *	69,99
Cyberstorm (dt.) *	79,99
Daggerfall – Elder Scrolls 2 (dt.) *	99,99
Deadline	39,99
Deadly Skies *	79,99
Death Gate *	79,99
Demonworld *	89,99
Der Planer 2 (dt.) *	79,99
Der Produzent (dt.) *	79,99
Descent 2 incl. limit. 3D-Mauspad	79,99
Destruction Derby	99,95
Diablo (dt.) *	79,99
Die gr. Schlacht in den Ardennen *	69,99
Die Fugger 2 (dt.)	79,99
Die Hard Trilogy (dt.) *	79,99
Die Schlümpfe (dt.)	69,99
Die Siedler 2 (dt.)	69,99
Discworld (dt.)	89,95
Doppelkopf (dt.)	39,00
Down in the Dumps (dt.) *	79,99
Dungeon Keeper (dt.) *	79,99
Earthsiege 2: Skyforce (dt.)	79,99
Earthworm Jim 2 incl. 1 (dt.)	69,99
Elisabeth I. (dt.)	89,99
Elk Moon Murder *	79,99
F1 Manager '96 (dt.)	79,99
Fantasy General (dt.)	69,99
Fast Attack (dt.)	69,99
FIFA Soccer '96 (dt.) AKTION!	59,99
Flying Corps (dt.) *	89,99
Formula 1 Grand Prix 2 (dt.)	99,99
FPS Baseball '96	69,99

PC-Games	CD
Fritz 4 (Schach)	139,99
FS Flugsimulator 5.1 (dt.)	119,95
FS Scenery Europe 2	69,99
Gabriel Knight 2 (dt.)	89,99
Gearheads (dt.)	49,99
Gender Wars	79,99
Gene Machine *	69,99
Gene Wars (dt.) *	89,99
Golden Gate Killer (dt.) *	69,99
Gothic Machines *	69,99
Grand Prix Manager (dt.)	59,99
Guts 'N' Garters (dt.) *	89,99
Hanse *	39,99
Hardline (dt.) *	69,99
Harpoon MM Admiral's Pack *	79,99
Hattrick (Bundesliga Manager 3.0)	69,99
Hattrick Wins! (Ikarion) *	79,99
Heart of Darkness *	99,99
Hexagon Kartell (dt.) *	99,99
Holiday Islands (dt.) *	89,99
Holmes 2: Rose Tatoo (dt.) *	89,99
Hugo	69,99
Into the Void (dt.) *	79,99
Lands of Lore 2 (dt.) *	99,99
Lighthouse (dt.) *	89,99
Madden Football '97 *	69,99
Mad TV 2 (dt.) *	79,99
Magic the Gathering *	89,99
Manic Karts	39,99
Martini Racing	25,99
Master of Orion 2 (dt.) *	89,99
Maxx (dt.) *	79,99
McLaren at LeMans (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2: Mercenaries (dt.) *	89,99
Mechwarrior 2 Expansion Pack	39,99
Megarace 2 (dt.) *	59,99
Monopoly	69,99
Moto X *	79,99
Mutation of J.B. (dt.) *	99,99
Myst (dt.)	69,95
NBA Live 96	89,99
Need for Speed Special Ed. (dt.)	89,99
NHL Hockey '97 *	79,99
Normality Inc. (dt.)	79,99
Nuke It *	49,99
Olympic Games	69,99
Olympic Soccer *	69,99
Orion Burger *	69,99
Pandora Akte (dt.) *	79,99
PBA Bowling	59,99
Petko (dt.) *	69,99
Phantasmagoria (dt.)	99,99
Pinball Time Bomb *	59,99
Pole Position (dt.)	89,99
Police Quest SWAT	79,99
Powerplay Hockey *	69,99
Privateer – The Darkening (dt.) *	89,99
Project Paradise *	89,99
Pro Pinball – The Web	49,99
Quest for Glory Collection	69,99
Rebel Assault 2 (dt.)	89,99
Return Fire (dt.)	79,99
Riddle of Master Lu (dt.)	89,99
Ridge Racer *	59,99
Ripper (dt.)	79,99
Road Rash *	89,99
Safecracker *	79,99
Schatten über Riva (DSA 3, dt.) *	39,99
Schleichfahrt (dt.) *	89,99
Scorched Planet *	69,99
Sens. World of Soccer Euro Ed.	59,99
Shannara (dt.)	79,99
Shell Shock (dt.)	79,99
Silencer (dt.) *	69,99
Silent Hunter (dt.)	79,99
Silent Thunder (dt.)	79,99
Sim City 2000 Collection (dt.)	99,95
Sonic CD *	59,99
Space Academy *	79,99
Space Bucks (dt.)	69,99
Space Hulk – The Blood Angels	89,99
Speed Haste	59,99
Speed Rage	69,99
Spud (dt.)	69,99
StarCraft (dt.) *	89,99
Starfighter 3000	89,99
Star Trader (dt.) *	69,99
Star Wars Collection: *Rebel Assault, X-Wing, Star Wars Screen Saver*	59,99
Stefan Effenbergs: Der Coach *	79,99
S.T.O.R.M. (dt.) *	89,99
Syndicate Wars (dt.) *	89,99
Terminator: Future Shock	79,99
Terra Nova	79,99
Terror Trax *	39,99

PC-Games	CD
TFX EF 2000 Special Edition (dt.) *	69,99
The Dig (dt.)	79,99
The Hind *	69,99
Theme Hospital (dt.) *	79,99
The Muppets Inside *	69,99
The Simpsons *	59,99
This Means War! (dt.)	79,99
Thunderhawk 2	79,99
Tie Fighter (dt.)	79,99
Time Commando (dt.) *	75,99
Tiny Troops *	79,99
T-Mek (dt.) *	79,99
Toonstruck *	79,99
Total Control (dt.) *	49,99
Touché – 5th Musketeer (dt.)	69,99
Tunnel B1 (dt.) *	89,99
Urban Runner (dt.)	69,99
Viking – Strategy of Ultim. Conqu. *	69,99
Virtua Fighter	75,99
Virtual Snooker	79,99
Vollgas – Full Throttle (dt.)	59,99
WarCraft 2: Tides of Darkness (dt.)	79,99
WarCraft 2 Expansion Pack	29,99
Westwood Comp.: *Lands of Lore, Legend of Kyrandia 1-3, Dune 2*	79,95
White Lines: IndyCar 1 + Track Pack, Grand Prix 1, Super Karts	59,99
Wing Commander 4 (dt.)	99,99
WinSkat (dt.)	39,99
Worms	69,99
Worms Data-CD: Reinforcements	39,99
X-Car *	79,99
Z (dt.)	69,99
Zoiks – Cartoon Network (dt.) *	89,99
Zork Nemesis	79,99

PC-Preishits (solange Vorrat)

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
1942 – Pacific Air War	39,99
7th Guest	19,95
Aces Collection: *Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Baron*	49,95
Aces of the Deep (dt.)	49,99
Aces over Europe	19,99
Albion (dt.)	29,99
Alone in the Dark 1 (dt.)	29,99
Arcade Amerika (dt.) AKTION!	49,99
Armored Fist (dt.)	39,99
Aufschwung Ost (dt.)	29,99
Battle Bugs (dt.)	29,99
Battle Isle 2 incl. Erbe des Titan (dt.)	29,99
Beneath A Steel Sky	19,95
Betrayal at Krondor	19,99
Bioforge (dt.)	29,99
Bonaparte ("Risiko"-Spiel)	19,99
Burning Steel 4	39,99
Caesar 1	19,99
Caesar 2 (dt.) AKTIONSPREIS!	49,99
Carrier Strike Force & Dawn Patrol	39,99
Chewy – Esc von F5 (dt.)	29,99
Civilization	39,95
Comanche incl. Missions (dt.)	39,99
Creature Shock (dt.)	19,99
Crusade (dt.)	19,99
Cyberia	39,99
Daedalus Encounter (dt.)	29,99
Das Amt (dt.)	19,99
Das Schwarze Auge 1, 2 (dt.)	je 29,95
Der Druidenzirkel (dt.)	39,99
Der Patrizier (dt.)	39,99
Der Reeder (dt.)	19,99
Desert & Jungle Strike komplett	19,99
Die Siedler (dt.)	29,99
Dune 2 (dt.)	39,95
Dungeon Master 2 (dt.)	29,99
EarthSiege 1 (dt.) *	19,99
Even More Incredible Machine (dt.)	19,99
Evolution – Humans 3 (dt.)	29,99
FIFA Soccer (dt.)	29,99
Flight of the Amazon Queen (dt.)	39,99
Freddy Pharkas (dt.) *	19,99
Gabriel Knight 1 (dt.)	19,99
Goblins 3	19,99
Hexen AKTIONSPREIS	49,99
Hexen Mission Disk	29,99
History Line 1914-1918 (dt.)	29,99
Höhlenwelt Saga (dt.)	19,99
Hollywood Pictures	29,99
Indiana Jones 4 (dt.)	29,99
Indiana Jones Desktop Adv. (dt.)	29,99
IndyCar Racing	19,95
Inferno + T.F.X. (dt.) komplett	39,99
Jagged Alliance (dt.)	29,99
Kingdom: The Far Reaches	9,99
Kings Quest 6	19,99
Kings Quest 7 (dt.)	39,99

PC-Preishits (solange Vorrat)	CD
Klik & Play (dt.)	29,99
Knights of Xentar (dt.)	29,99
Kolumbus (dt.)	19,99
Lands of Lore (dt.)	29,95
Larry 5 (dt.) *	19,99
Legend of Kyrandia 2 (dt.)	29,95
Legend of Kyrandia 3 (dt.)	19,99
Lemmings 3 (All New World)	29,99
Lemmings Bundle (Win 95)	29,99
Little Big Adventure (dt.)	29,99
Lode Runner (dt.) *	19,99
Lost Eden *	19,99
Made in Germany: *Anstoss, Battle Isle 2, Sternenschweif*	39,99
Magic Carpet Plus (dt.)	29,99
Maniac Mansion 2 (dt.)	29,95
Master of Magic (dt.)	29,99
Maximum Road Race	29,99
Megapak Vol.5 (10 Top-Spiele!!!)	79,99
Mega-Tri-Pak: *USS Ticonderoga, Cyclemania, Thunderscape*	29,99
Nascar Racing	29,99
NHL Hockey 95 (dt.)	29,99
North & South	9,95
Novastorm	29,99
Oldtimer (dt.)	19,99
Panzer General 2	39,99
PGA Tour Golf 486 (dt.) *	29,99
Pitfall – Mayan Adventure (dt.) *	29,99
Pizza Connection (dt.)	19,99
Pole Position (dt.) nur PC 3,5":	39,99
Police Quest 4 (dt.)	19,99
Populous 2 & Powermonger	29,95
Prisoner of Ice (dt., incl. Lösung)	29,99
Privateer	29,95
Rebel Assault (engl., dt.Ut.)	29,95
Rüsselsheim (dt.)	19,99
Sam & Max (dt.)	29,99
Shanghai – Great Moments (dt.)	29,99
Sim City Enhanced (dt.)	19,95
Simon the Sorcerer 1 (dt.) *	19,99
Simon the Sorcerer 2 (dt.) *	29,99
Simon 1+2 Power Edition (dt.) *	49,99
Slipstream 5000 (dt.)	19,99
Space Quest 5 (dt.) *	19,99
Space Quest 6 (dt.)	35,99
Star Trek: 25th Anniversary	29,95
Star Trek: Judgement Rites	29,99
Steel Panthers incl. Panzer-Bausatz	39,99
Strike Commander	29,95
Super Street Fighter 2 Turbo	29,99
Syndicate Plus (dt.)	29,99
System Shock (dt.)	29,99
Teamchef (dt.)	39,99
T.F.X.	29,99
Theme Park (dt.)	29,99
Top Gun – Fire At Will (dt.)	39,99
US Navy Fighters (dt.)	29,99
Ultima Underworld 1+2 komplett	29,95
Under A Killing Moon (engl.)	29,99
Wing Commander 2	29,95
Wing Commander 3 (dt.)	35,99
Woodruff & Schnibble of Az. (dt.)	39,99
X-Wing (incl. aller Zusatzdisks, dt.)	39,99

Software der anderen Art

Software der anderen Art	CD
10.000 Color Clips	39,99
Alfred Biolek – Meine Rezepte	59,99
Bertelsmann Universal Lexikon	89,95
D-Info 3.0	39,99
D-Route	29,95
Dogz – der Pausenhund	29,99
Eine kurze Geschichte der Zeit	89,95
Formel 1-Lexikon	39,99
Lexikon des int. Films (dt.)	119,99
M. Python: Ritter der Kokosnuß *	69,99
Organic Art – Screensaver	59,99
PC-Fahrschule	39,95
Print Artist (dt.)	39,99
Quest for Fame – Aerosmith	89,99
Route 66	69,99
RTL Samstag Nacht	49,99
Star Trek: Warrior (dt.) *	69,99
Telekom: Telefonbuch	29,50
Telekom: Gelbe Seiten	69,00
Ultrapack Vol.2 (NEU!!!)	79,99

Lernsoftware

Lernsoftware	CD
ADI Lernsoftware	je 79,99
König der Löwen: Malen+Spielen *	79,99
König der Löwen: Zeichentrickfilm	79,99
Pocahontas: Zeichentrickfilm *	79,99
Ronny im Erdbeer-Zauberland	39,99
Tom & Jerry (dt.)	59,99
Tuneland (dt.)	79,95

Multimedia-Zubehör

Multimedia-Zubehör	
CD Box mit Schloß, stapelbar	29,99
CD-ROM, 8fach, IDE	199,99
Lautsprecher (2x12 Watt)	29,99
Lautsprecher (2x24 Watt, Netzteil)	59,99
Lautsprecher (2x80 Watt, Netzteil)	99,99
Satelliten-Subwoofer-System	299,99
Soundblaster 16 Value IDE	179,99
Soundblaster 32 PNP	269,99
Yamaha DB 50 XG Wavetable	219,99
Yamaha YST M15-Lautsprecher	129,99
3,5" MF 2HD (10er Pack)	5,99

Joysticks

Joysticks	
Alfa Twin – Joystickweiche	39,99
CH Flightstick Pro	129,95
CH Pro Throttle	199,99
CH Virtual Pilot Pro	189,95
Gravis GamePad	39,95
Gravis Grip Pads (2er Pack)	69,99
Gravis Grip Set (Multiport+Pads)	169,99
Gravis Joystick Analog Pro Clear	49,99
Gravis Joystick "Firebird 2"	139,99
Gravis Joystick "Thunderbird"	89,99
Logi Thunderpad	39,95
Logi Wingman+Slipstream 5000	79,95
Logi WingMan Extreme	99,95
Logi WingMan Warrior	i.V.
MS Sidewinder Pro Joystick	89,99
Spaceball Avenger	229,99
Thrustm. Formula T2 (Lenkrad)	269,99
Gamecard PC (2 Ports)	39,95

Mäuse / Trackballs

Mäuse / Trackballs	
Logi MouseMan 96	79,99
Logi MouseMan Cordless	119,99
Logi Pilot Mouse	49,95
Logi TrackMan Marble	139,99
Logi TrackMan Vista	99,99
Yakumo Mouse	14,99

Lösungsbücher

Komplettlösungen zu fast allen Games lieferbar! Hier nur eine kleine Auswahl:

Lösungsbücher	
Civilization 2	14,80
Command & Conquer Mission Disk	14,80
Creature Shock	19,95
Das ultimative Adventure-Buch	34,80
Das ultimative Lucas Arts-Buch	29,80
Das ultimative Sierra-Buch	39,80
Die Fugger 2	14,80
Dungeon Master 2	19,95
Gabriel Knight 2	14,80
Riddle of Master Lu	14,80
Schummeln bei PC-Spielen	39,80
System Shock	19,95
The Dig	14,80
Urban Runner	19,95
WarCraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80
Zork Nemesis	19,95

Video CD's für MPEG / CDI

Video CD's für MPEG / CDI	
James Bond Coll. (6 Titel+Buch)	219,99
Mr. Bean – Final Frolics	29,99
Star Trek – Treffen der Gen.	49,95
CDI-Grundgerät	ab 699,95

Sony Playstation

Sony Playstation	
Grundgerät incl. Control Pad	399,99
Andretti Racing *	89,99
Cyberia	89,99
Formel 1 *	99,99
Gunship 2000 (engl.)	89,99
Myst *	89,99
Olympic Games	89,99
Resident Evil	89,99
Ridge Racer Revolution	99,99
Tekken 2 *	109,99

Trading Cards: Magic the Gathering

Trading Cards				
Starter Pack	4. Edition	60 K.	dt.	16,99
Booster Pack	4. Edition	15 K.	dt.	5,49
Booster Pack	Eiszeit	15 K.	dt.	5,49
Allianzen		12 K.	dt.	4,99
Chronicles		12 K.	e.	4,99
Fallen Empires		8 K.	e.	2,99
Renaissance		8 K.	dt.	3,49
Heimatländer		8 K.	dt.	3,99
Homelands		8 K.	e.	2,99

Fan-Shop

Fan-Shop	
Anstecker "Logo: Media Point"	5,00
Anstecker "Teufel: Computer"	5,00
Anstecker "Teufel: Forke"	5,00
Anstecker "Teufel: Sprung"	5,00

Wo Sie uns finden:

Tel. Bestellannahme: (030) 794 72 111



Berlin – Neukölln
Jonasstraße 28/29
Tel.: (030) 621 60 21
U-Bahn 8 Leinestraße
Bus 144





Berlin – Steglitz
Bismarckstraße 63
Tel.: (030) 794 72 131
S-Bahn 1 Feuerbachstr.
Bus 170, 181, 182





Berlin – Friedrichshain
Petersburger Straße 94
Tel.: (030) 427 37 11
U-Bahn 5 Rth. Friedr.hain
Tram 20, 21 Bersarinplatz





Berlin – Spandau
Nonnendammallee 82
Tel.: (030) 383 02 191
U-Bahn 7 Rohrdamm
Bus 127, 204





Berlin – Tegel
Brunowstraße 10
Tel.: (030) 433 96 05
U-Bahn 6 Alt-Tegel
Bus 120, 133, 125, 222





Hamburg – Harvestehude
Grindelberg 73-75
Tel.: (040) 429 11 139
U-Bahn 3 Hoheluftbrücke
Bus 35, 102





Bremen
Hanseatenhof 9 / Lloydhof
Tel.: (0421) 16 80 80
Straßenbahn 2,3 Am Brill
am Parkhaus Am Brill



HEISSE PREISE!

Zwei brandheiße Adventure-Tips:

Hardline
dt., CD-ROM *
69,99

Lighthouse
dt., CD-ROM *
89,99

Fast geschenkt!

Campaign
Grand Prix Circuit
Special Forces
Super Tetris
Team Yankee
War in the Gulf

Jedes Spiel jeweils inclusive fünf weiterer Titel auf einer CD-ROM zum absoluten Hammerpreis!

je nur 9,99

Unser Tip des Monats:

"Z"

Was lange währt ...
Wir präsentieren die langersehnte Echtzeit-Strategiesimulation der Bitmap Brothers!
CD-ROM
69,99



Anton der Preisteufel empfiehlt:

Pizza Connection
dt., CD-ROM
19,99

Höhlenwelt Saga
dt., CD-ROM
19,99

Kolumbus
dt., CD-ROM
19,99

Der Reeder
dt., CD-ROM
19,99

Media Point Pins

Unseren Anton gibt's jetzt für alle Fans zum Sammeln als Anstecker!



"Logo"


"Sprung"


"Forke"


"Computer"

je 5,–

Wir machen Spitzensoftware preiswert!

Slipstream 5000
dt., CD-ROM
19,99

Crusade
dt., CD-ROM
19,99

Missionforce: Cyberstorm
Dynamix' neueste MetalTech-Simulation ist ein Muß für jeden Strategie-Fan!
dt., CD-ROM * **79,99**

Time Commando
dt., CD-ROM *
75,99



Ab 04.10.96 endlich auch in Dortmund!



Dortmund
Rheinische Straße 85
Tel.: in Vorbereitung!
Straßenbahn 404
Heinrichstraße



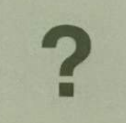


Koblenz
Rizzastraße 44
Tel.: (0261) 914 10 85
alle Bahnbusse
KEVAG-Bus 9, 10





.... to be continued.
Demnächst auch in Ihrer Nähe!



Media Point

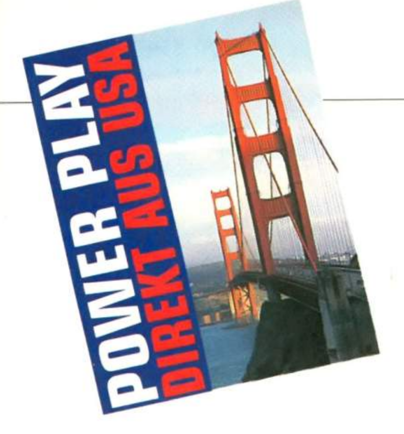
Media Point Vertriebs GmbH – Versandzentrale
Bismarckstraße 63 – 12169 Berlin (Steglitz)
Telefax (030) 794 72 199

Telefonische Bestellannahme:
(030) 794 72 111

Persönliche Annahme: Mo-Fr 8.00-20.00 Uhr, Sa 9.00-18.00 Uhr

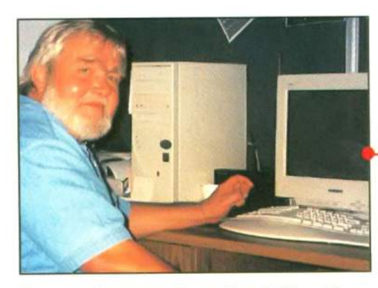
Autom. Ansagedienst für aktuelle Angebote: (030) 622 85 28
BTX – Bestell-, Neuheiten- und Infoservice unter: Media Point#

* bei Drucklegung noch nicht erschienen! Alle Preise in DM incl. 15% MwSt. Irrtümer und Preisänderungen vorbehalten! Es gelten unsere Allg. Geschäftsbedingungen, die wir auf Wunsch gerne vorab zusenden.
Versandkosten: Nachnahme: 9,99 DM + 3,– Post-NN-Gebühr – Kreditkarte: 9,99 DM
Vorkasse: 6,99 DM – ab 250,– DM Bestellwert im Inland versandkostenfrei!
Express-Versand und UPS auf Anfrage! – Ausland nur gegen Vorkasse zzgl. 20,– DM





"Age Of Rifles" ist das "Steel Panthers" des 18 Jhd.



Dave Jensen ist der künstlerische Vater der PG-Serie



Der detaillierte Uniform-Editor

nach Wunsch kreiert und zusammengestellt. Beachtenswertester Punkt des Editors ist die Uniformensammlung. Unterteilt in Kopfbedeckung, Waffenrock, Hose und Schuhwerk findet sich hier vom afrikanischen Lendenschurz bis zur schottischen Bärenfellmütze einfach jede bis zur Paspel recherchierte zeitgenössische Uniform von 28 Nationalitäten. Skurrile Phantasiezusammenstellungen sind möglich, selbstredend seht Ihr Eure Einheiten auf dem Schlachtfeld in der Eigenkreation marschieren.

Technisch und optisch erinnert "Age Of Rifles" an "Steel Panthers". Natürlich fehlen auch die individuellen Anführer nicht, deren Führungseigenschaften ausschlaggebend für die Moral der Truppe verantwortlich sind.

Es steht Euch frei, das Aussehen des Kampfbildschirms von "Age Of Rifles" Euren Bedürfnissen anzupassen. Ob Hardcore-, Zinnsoldaten- oder Panorama-Look – für jeden Anspruch gibt es hier das passende Er scheinungsbild. Die im Programm enthaltene Enzyklopädie "Gazetteer" gibt Auskunft über die Kriege und Waffen von "Age Of Rifles". Die Schlachten des DOS-basierten Super-VGA-Spiels können gegen menschliche Gegner am gleichen PC oder per e-mail ausgetragen werden.

Titel: Age Of Rifles
Genre: Strategie
Erscheinungstermin: 26. August 1996

Was bringt die Zukunft?

So mancher wird sich wundern, warum bei den nächsten Erscheinungen von SSI kein Rollenspiel dabei ist. Firmenchef Chuck Kroegel will die in erster Linie aus finanziellen Gründen im Sterben begriffenen Computer-Rollenspiele an ihren Ursprung als "Gesellschaftsspiel" zurückführen und so wieder populärer machen. Das direkte kommunikative Element der Pen-and-Paper-Rollenspielrunden ging bei den Computerspielen verloren, da Mitspieler und Gegner vom Computer übernommen werden. Die neue Generation von Rollenspielern wird sich Online zur Dungeonhatz treffen. Im direkten Zusammenspiel soll dann der alte Geist dieses großen Genres wieder aufleben.

SSI haben sich vorgenommen, sämtliche Sparten der Strategiespiele abzudecken. Neben den hier vorgestellten Titeln sollen das im nächsten Jahr eine ganze Reihe weiterer Programme bewerkstelligen, die sich noch in einem sehr frühen Stadium befinden. Da sich bis zur Erscheinung Design und vor allem Grafik wesentlich ändern können, dürfen wir Euch verständlicherweise keine Screens zeigen. "Panzer General ´97", das dem Strategiefan schon jetzt Freudentränen in die Augen treibt, galt unser Hauptaugenmerk. In Zukunft werdet Ihr von schräg oben auf ein detailliertes, dreidimensionales Terrain schauen, das diesmal in einem Stück von Senior Artist **Dave Jensen** gemalt wurde und nicht mehr aus einzelnen, zusammengesetzten "Kacheln" besteht. Städte besitzen ein individuelles Aussehen (z.B. Paris/Eiffelturm). Größte Neuerung sind die Panzer, Truppen und Fahrzeuge, deren 3D-Sprites die Landschaften beleben. Sämtliche Einheiten wandern nicht mehr als flache Icons über den Bildschirm, sondern drehen sich fortan als detaillierte 3D-Körper in alle Richtungen.

"Pacific General" ist der jüngste Sproß der 5-Star-Series, mit dem nun endlich auch die Lieblingskriegsschauplätze der Amerikaner beackert werden. Schon im frühen Stadium ließ sich erkennen, daß es SSI wiederum gelang, keinen bloßen Abklatsch der früheren Teile neu aufzukochen. Nachteinsätze und das Taktieren mit Flugzeugträgern bringen ebenso neue Aspekte wie ein Spielinterface, das bei einer sich abzeichnenden Niederlage Eurerseits zunehmend beschädigt und infunktional wird.

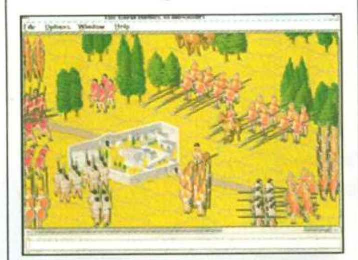
Auf den Spuren von "Civilization" wandelt "Imperialism", ein Wirtschafts-/Strategie-Mix in einem fiktiven Szenario mit historischen Anleihen. Neben überlegtem Wirtschaften wird Euer diplomatisches Geschick gefordert.

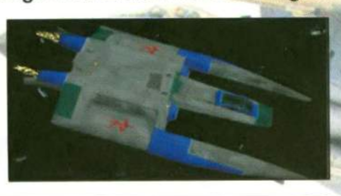
In einer Neuauflage des Anfang der Achtziger bei SSI erschienenen "Computer Ambush" führt Ihr innerhalb eines WKII-Szenarios kleine Stoßtrupps von Soldaten in Echtzeit gegen den Feind. Render-Landschaft und -soldaten seht Ihr in einer 3D-Ansicht von schräg oben. Außer einigen Animations-Loops und einem Angriff einer amerikanischen Einheit auf einen deutschen befestigten Wachposten war leider noch nicht viel zu sehen.

fh

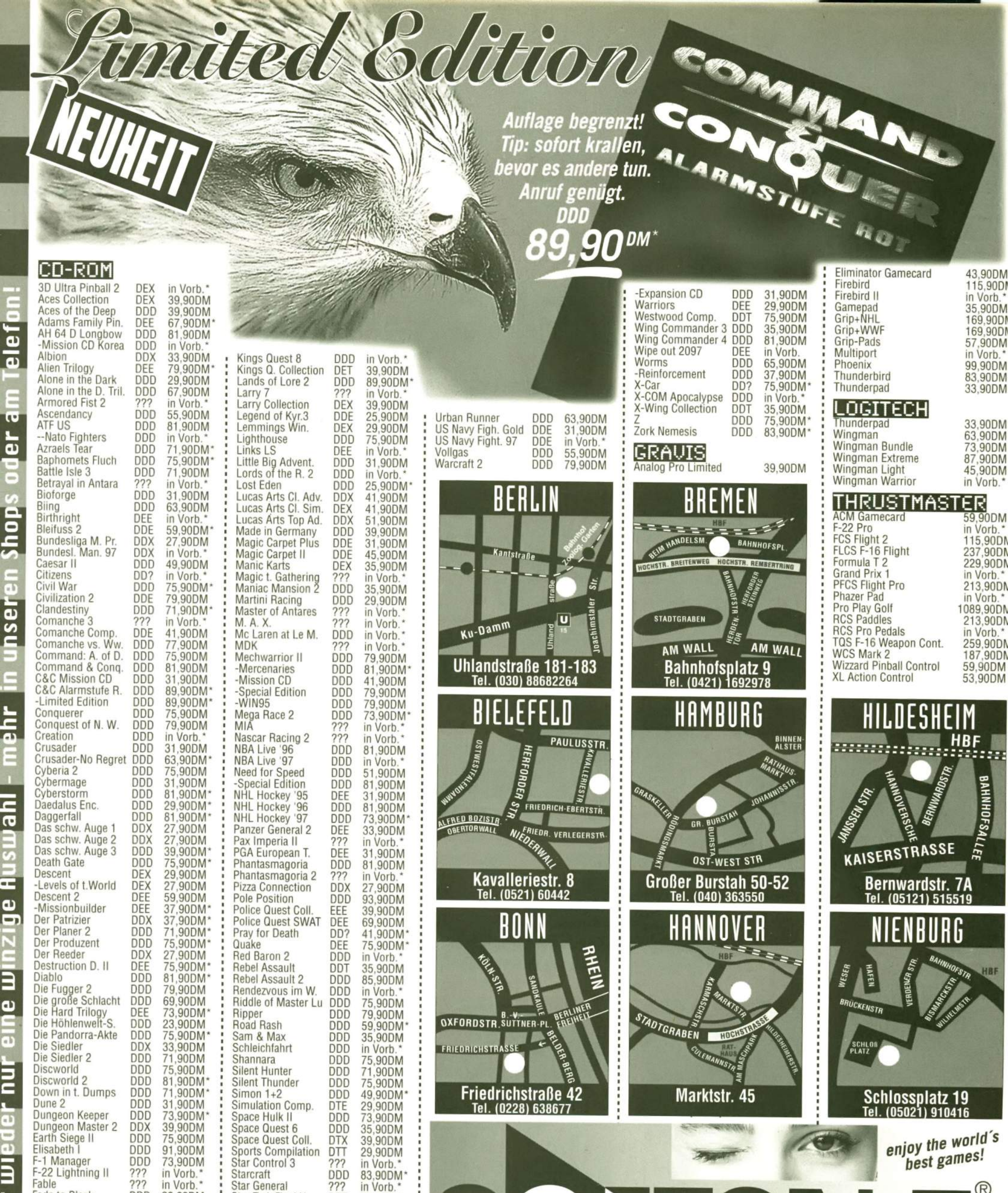
THE LOST FILES

Das Windows 95-Strategical "The Great Battles Of Alexander" wurde gecancelt, da Probleme vor allem zeitlicher Art die Arbeit mit dem angeheuerten Programmierteam unmöglich machten. "Renegade 2", der zweite Teil der Computer-Aufbereitung des Pen And Paper-Spiels von FASA, wurde kurz vor der Fertigstellung an FASA übergeben, die fortan "ihre" Spiele unter eigenem Label herausbringen.









Hier wieder nur eine winzige Auswahl - mehr in unseren Shops oder am Telefon!

CD-ROM

Titel		Preis
3D Ultra Pinball 2	DEX	in Vorb.*
Aces Collection	DEX	39,90DM
Aces of the Deep	DDD	39,90DM
Adams Family Pin.	DEE	67,90DM*
AH 64 D Longbow	DDD	81,90DM
-Mission CD Korea	DDD	in Vorb.*
Albion	DDX	33,90DM
Alien Trilogy	DEE	79,90DM*
Alone in the Dark	DDD	29,90DM
Alone in the D. Tril.	DDD	67,90DM
Armored Fist 2	???	in Vorb.*
Ascendancy	DDD	55,90DM
ATF US	DDD	81,90DM
--Nato Fighters	DDD	in Vorb.*
Azraels Tear	DDD	71,90DM*
Baphomets Fluch	DDD	75,90DM*
Battle Isle 3	DDD	71,90DM
Betrayal in Antara	???	in Vorb.*
Bioforge	DDD	31,90DM
Biing	DDD	63,90DM
Birthright	DEE	in Vorb.*
Bleifuss 2	DDE	59,90DM*
Bundesliga M. Pr.	DDX	27,90DM
Bundesl. Man. 97	DDX	in Vorb.*
Caesar II	DDD	49,90DM
Citizens	DD?	in Vorb.*
Civil War	DDD	75,90DM*
Civilization 2	DDE	79,90DM
Clandestiny	DDD	71,90DM*
Comanche 3	???	in Vorb.*
Comanche Comp.	DDE	41,90DM
Comanche vs. Ww.	DDD	77,90DM
Command: A. of D.	DDD	75,90DM
Command & Conq.	DDD	81,90DM
C&C Mission CD	DDD	31,90DM
C&C Alarmstufe R.	DDD	89,90DM*
-Limited Edition	DDD	89,90DM*
Conquerer	DDD	75,90DM
Conquest of N. W.	DDD	79,90DM
Creation	DDD	in Vorb.*
Crusader	DDD	31,90DM
Crusader-No Regret	DDD	63,90DM*
Cyberia 2	DDD	75,90DM
Cybermage	DDD	31,90DM
Cyberstorm	DDD	81,90DM*
Daedalus Enc.	DDD	29,90DM*
Daggerfall	DDD	81,90DM*
Das schw. Auge 1	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 2	DDX	27,90DM
Das schw. Auge 3	DDD	39,90DM*
Death Gate	DDD	75,90DM*
Descent	DEX	29,90DM
-Levels of t.World	DEX	27,90DM
Descent 2	DEE	59,90DM
-Missionbuilder	DEE	37,90DM*
Der Patrizier	DDX	37,90DM*
Der Planer 2	DDD	71,90DM*
Der Produzent	DDD	75,90DM*
Der Reeder	DDX	27,90DM
Destruction D. II	DEE	75,90DM*
Diablo	DDD	81,90DM*
Die Fugger 2	DDD	79,90DM
Die große Schlacht	DDD	69,90DM
Die Hard Trilogy	DEE	73,90DM*
Die Höhlenwelt-S.	DDD	23,90DM
Die Pandorra-Akte	DDD	75,90DM*
Die Siedler	DDX	33,90DM
Die Siedler 2	DDD	71,90DM
Discworld	DDD	75,90DM
Discworld 2	DDD	81,90DM*
Down in t. Dumps	DDD	71,90DM*
Dune 2	DDD	31,90DM
Dungeon Keeper	DDD	73,90DM*
Dungeon Master 2	DDX	39,90DM
Earth Siege II	DDD	75,90DM
Elisabeth I	DDD	91,90DM
F-1 Manager	DDD	73,90DM
F-22 Lightning II	???	in Vorb.*
Fable	???	in Vorb.*
Fade to Black	DDD	29,90DM
Fantasy General	DDD	71,90DM
Fast Attack	DDD	63,90DM
FIFA Soccer '96	DDD	55,90DM
FIFA Soccer '97	DDD	in Vorb.*
Formula I G. Prix 2	DDD	99,90DM
FX Fighter Lim. Ed.	DEE	35,90DM
Gabriel Knight II	DDD	61,90DM
Gender Wars	EEE	65,90DM
Gene Wars	DDD	73,90DM*
Gene Machine	DDD	69,90DM*
Golden Gate Killer	DDD	69,90DM*
Grand Prix Man.	DDD	49,90DM
Hanse	DDX	37,90DM
Hardline	DD?	59,90DM*
Hind	???	in Vorb.*
Holmes II-R. Tattoo	DDD	73,90DM*
Heart of Darkness	DDD	in Vorb.*
Hunter Hunted	DDD	in Vorb.*
I have no mouth	DD?	73,90DM*
iM1A2 Abrams	???	in Vorb.*
Inca Collection	DDD	39,90DM
Independence Day	???	in Vorb.*
Jagged Alliance	DDD	35,90DM
-Deadly Games	EEE	in Vorb.*
Kings Quest 7	DDD	35,90DM
Kings Quest 8	DDD	in Vorb.*
Kings Q. Collection	DET	39,90DM
Lands of Lore 2	DDD	89,90DM*
Larry 7	???	in Vorb.*
Larry Collection	DEX	39,90DM
Legend of Kyr.3	DDE	25,90DM
Lemmings Win.	DEX	29,90DM
Lighthouse	DDD	75,90DM
Links LS	DEE	in Vorb.*
Little Big Advent.	DDD	31,90DM
Lords of the R. 2	DDD	in Vorb.*
Lost Eden	DDD	25,90DM*
Lucas Arts Cl. Adv.	DDX	41,90DM
Lucas Arts Cl. Sim.	DEX	41,90DM
Lucas Arts Top Ad.	DDX	51,90DM
Made in Germany	DDD	39,90DM
Magic Carpet Plus	DDE	31,90DM
Magic Carpet II	DDE	45,90DM
Manic Karts	DEX	35,90DM
Magic t. Gathering	???	in Vorb.*
Maniac Mansion 2	DDD	35,90DM
Martini Racing	DDD	29,90DM
Master of Antares	???	in Vorb.*
M. A. X.	???	in Vorb.*
Mc Laren at Le M.	DDD	in Vorb.*
MDK	???	in Vorb.*
Mechwarrior II	DDD	79,90DM
-Mercenaries	DDD	81,90DM*
-Mission CD	DDD	41,90DM
-Special Edition	DDD	79,90DM
-WIN95	DDD	79,90DM
Mega Race 2	DDD	73,90DM*
MIA	???	in Vorb.*
Nascar Racing 2	???	in Vorb.*
NBA Live '96	DDD	81,90DM
NBA Live '97	DDD	in Vorb.*
Need for Speed	DDD	51,90DM
-Special Edition	DDD	81,90DM
NHL Hockey '95	DEE	31,90DM
NHL Hockey '96	DDD	81,90DM
NHL Hockey '97	DDD	73,90DM*
Panzer General 2	DEE	33,90DM
Pax Imperia II	???	in Vorb.*
PGA European T.	DEE	31,90DM
Phantasmagoria	DDD	81,90DM
Phantasmagoria 2	???	in Vorb.*
Pizza Connection	DDX	27,90DM
Pole Position	DDD	93,90DM
Police Quest Coll.	EEE	39,90DM
Police Quest SWAT	DEE	69,90DM
Pray for Death	DD?	41,90DM*
Quake	DEE	75,90DM*
Red Baron 2	DDD	in Vorb.*
Rebel Assault	DDT	35,90DM
Rebel Assault 2	DDD	85,90DM
Rendezvous im W.	DDD	in Vorb.*
Riddle of Master Lu	DDD	75,90DM
Ripper	DDD	79,90DM
Road Rash	DDD	59,90DM*
Sam & Max	DDD	35,90DM
Schleichfahrt	DDD	in Vorb.*
Shannara	DDD	75,90DM
Silent Hunter	DDD	71,90DM
Silent Thunder	DDD	75,90DM
Simon 1+2	DDD	49,90DM*
Simulation Comp.	DTE	29,90DM
Space Hulk II	DDD	73,90DM
Space Quest 6	DDD	35,90DM
Space Quest Coll.	DTX	39,90DM
Sports Compilation	DTT	29,90DM
Star Control 3	???	in Vorb.*
Starcraft	DDD	83,90DM*
Star General	???	in Vorb.*
Star Trek Final U.	DDE	71,90DM
Star Wars Coll.	DDT	53,90DM
Star Trek Starfl. A.	???	in Vorb.*
Star Trek Warrior	DTT	61,90DM
Steel Panthers	DDX	39,90DM
Steel Panthers 2	???	in Vorb.*
S.T.O.R.M.	DDD	73,90DM*
Stonekeep	DDD	59,90DM
Strategy Compilat.	DDT	29,90DM
Super EF 2000	DDD	in Vorb.*
Syndicate II	DDD	81,90DM*
Teamchef	DDD	27,90DM
Temptation	DTT	29,90DM
TFX EF2000	DDD	85,90DM
-Tact-Com	DDD	in Vorb.*
The Darkening	DDD	in Vorb.*
The Dig	DDD	75,90DM
Theme Hospital	DDD	73,90DM*
Tie Fighter	DDE	77,90DM
Tilt	DEE	51,90DM
Time Commando	DDD	73,90DM*
Toonstruck	DDD	75,90DM*
Top Gun	DDD	27,90DM
Transport Tyc. Del.	DDX	49,90DM
Ultima 7 Comp.	DEX	31,90DM
Ultima Under. 1+2	DEX	31,90DM
Urban Runner	DDD	63,90DM
US Navy Figh. Gold	DDE	31,90DM
US Navy Fight. 97	DDE	in Vorb.*
Vollgas	DDD	55,90DM
Warcraft 2	DDD	79,90DM
-Expansion CD	DDD	31,90DM
Warriors	DEE	29,90DM
Westwood Comp.	DDT	75,90DM
Wing Commander 3	DDD	35,90DM
Wing Commander 4	DDD	81,90DM
Wipe out 2097	DEE	in Vorb.
Worms	DDD	65,90DM
-Reinforcement	DDD	37,90DM
X-Car	DD?	75,90DM*
X-COM Apocalypse	DDD	in Vorb.*
X-Wing Collection	DDT	35,90DM
Z	DDD	75,90DM*
Zork Nemesis	DDD	83,90DM*

GRAVIS

Artikel	Preis
Analog Pro Limited	39,90DM
Eliminator Gamecard	43,90DM
Firebird	115,90DM
Firebird II	in Vorb.*
Gamepad	35,90DM
Grip+NHL	169,90DM
Grip+WWF	169,90DM
Grip-Pads	57,90DM
Multiport	in Vorb.*
Phoenix	99,90DM
Thunderbird	83,90DM
Thunderpad	33,90DM

LOGITECH

Artikel	Preis
Thunderpad	33,90DM
Wingman	63,90DM
Wingman Bundle	73,90DM
Wingman Extreme	87,90DM
Wingman Light	45,90DM
Wingman Warrior	in Vorb.*

THRUSTMASTER

Artikel	Preis
ACM Gamecard	59,90DM
F-22 Pro	in Vorb.*
FCS Flight 2	115,90DM
FLCS F-16 Flight	237,90DM
Formula T 2	229,90DM
Grand Prix 1	in Vorb.*
PFCS Flight Pro	213,90DM
Phazer Pad	in Vorb.*
Pro Play Golf	1089,90DM
RCS Paddles	213,90DM
RCS Pro Pedals	in Vorb.*
TQS F-16 Weapon Cont.	259,90DM
WCS Mark 2	187,90DM
Wizzard Pinball Control	59,90DM
XL Action Control	53,90DM

Versand: 31582 Nienburg, Schlossplatz 19

Tel. (05021) 910 416

Fax: (05021) 910 403 + 910 404

Preis*= zum Zeitpunkt der Drucklegung dieser Zeitung noch nicht lieferbar – Vorbestellungen möglich. Irrtümer und Druckfehler vorbehalten. Ladenpreise können variieren. Versandkosten: Vorkasse 6,90 DM Nachnahme: 9,90 DM zuzügl. 3,00 DM Nachnahmegebühr. Ab 250,- DM versandkostenfrei. Es gelten unsere allg. Geschäftsbedingungen. Bei Annahmeverweigerung müssen wir 25% der Kaufsumme als Schadenersatz verlangen. Kein Auslandsversand – keine indizierten Spiele!

Produktinfo

Ausführung der Anleitung	Bildschirmtext	Sprachausgabe
D	E	E
D=Deutsch	D=Deutsch	D=Deutsch
E=Englisch	E=Englisch	E=Englisch
?=Unbekannt (nix wissen)	T=Teilweise	T=Teilweise
	?=Unbekannt	X=Keine
		?=Unbekannt

POWER PLAY DIREKT AUS USA

LUCAS
Hochgeheimes aus

Nur selten läßt LucasArts die Presse in sein Hauptquartier – Wir waren da!

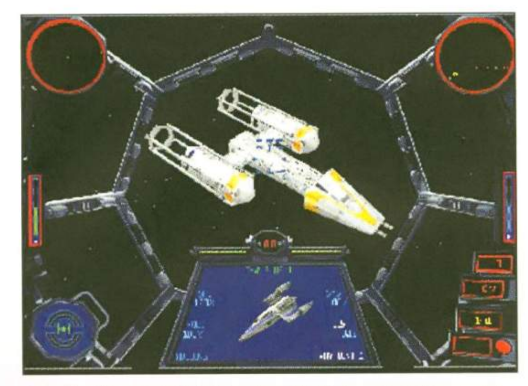


So sachlich und schlicht gibt sich ein Top-Spielehersteller von außen

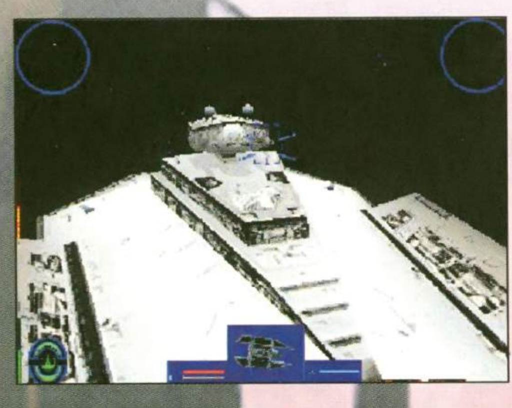
Wie ein Star, der das öffentliche Blitzlichtgewitter scheut, hat LucasArts als einer der meistumjubelten Spielehersteller eine gewisse Bunkermentalität entwickelt. Von außen deutet nichts an der unscheinbaren Firmenzentrale im kalifornischen San Rafael darauf hin, wer hier zu Hause ist. Auch auf der E3 war man auf Abschirmung des Stands bedacht. Offenbar besteht eine berechtigte Angst vor dem Ansturm allzu fanatischer Verehrer, oder aber die Gepflogenheiten der Filmindustrie, mit der die Company bekanntermaßen ja eng verflochten ist, färben einfach naturgemäß ab. Unter diesen Umständen kann ein Vertreter der Fachpresse es schon als große Ehre ansehen, direkt aus dem Allerheiligsten von den nächsten drei Projekten der Hitfabrik berichten zu dürfen. Am Rande konnten wir auch noch das eine oder andere der Gerüchte klären, die seit Monaten in der Szene umhergeistern. So flüsterte man uns zu, daß es wohl tatsächlich einen dritten Teil der "Monkey Island"-Reihe geben wird. Bei dem im Interview ab Seite 166 erwähnten "ECTS-Adventure" handelt es sich um just dieses Spiel. Nicht bestätigen ließ sich hingegen die Privateer-artige Handelssimulation im Star Wars-Universum. Diese Nachricht entstammt wohl eher dem journalistischem Übereifer einiger Branchenkollegen.

X-Wing vs. TIE Fighter

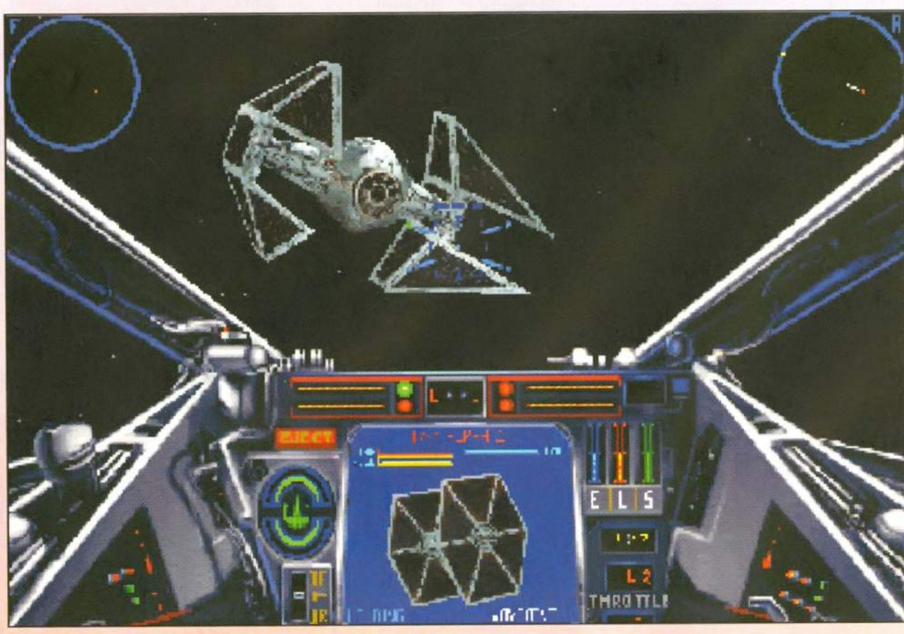
Obwohl Lawrence Holland, der kreative Kopf hinter "X-Wing" und "TIE Fighter", sich schon vor geraumer Zeit mit seiner eigenen Firma Totally Games selbständig machte, ändert sich prinzipiell nichts. Er behält weiterhin die Kontrolle über das Projekt. Die wiederholten Rufe der Fangemeinde nach einer Multiplayerversion wurden endlich erhört, denn das hervorstechendste Merkmal des finalen Parts der Trilogie ist die Mehrspielerfähigkeit. Wahlweise liefert Ihr Euch mit Euren Kumpels heiße Dogfights oder fliegt in Geschwadern gegen den gemeinsamen Feind Computer. Um den Kampf gegen menschliche Opponenten spielbar zu halten, sind



Auch die R-2 Unit des Y-Wing fehlt nicht



Sämtliche Oberflächendetails der Schiffe stammen aus dem Lucasfilm-Archiv. Hier ein Sternzerstörer der "Victory"-Klasse.



Bei genauer Betrachtung entdeckt man den Piloten im TIE Interceptor

ARTS



dem Panzerschrank

Änderungen in der Flugphysik nötig. Eines der ersten Probleme, die auftauchten, erklärt Holland so: "Im Einzelspielermodus stand der Wendekreis eines Schiffs nicht in Beziehung zu seiner Geschwindigkeit, also war es eine recht clevere Taktik, sich mit dem Rücken gegen einen Container zu stellen und anzuhalten, um dann in aller Ruhe verschiedene Ziele anzupeilen und zu feuern – Da aber genau diese Vorgehensweise das Spiel im Multiplayermodus fast unendlich in die Länge ziehen kann, mußten wir uns etwas einfallen lassen. Jetzt ist die Drehgeschwindigkeit proportional zur Fluggeschwindigkeit."
Natürlich kommt auch der Alleingang durch die 15 brandneuen Missionen nicht zu kurz. Wie einst Han Solo hängt Ihr TIE Fighter in Asteroidenfeldern ab, wenn Ihr nicht gerade als Mitglied der imperialen Navy dreckige Rebellen in ihren veralten Z-95 durch Ansammlungen von Weltraumschrott jagt. Die in frühen Pressemitteilungen erwähnte Schlacht im Orbit von Endor fällt allerdings aller Voraussicht nach dem Rotstift zum Opfer. Im Bereich der Kontrolle der Wingmen hat sich einiges getan. So ist außer über die altbewährten Tastaturkommandos auch eine Befehlsvergabe über die 3D-Übersichtskarte möglich. Zudem springt Ihr jetzt per Druck auf die Taste "J" von Cockpit zu Cockpit Eurer Staffel, wobei eventuelle Treffer, die die computergesteuerten Mitstreiter einstecken mußten, realitätsgetreu übernommen werden. Was die Serie von jeher lebendiger als z.B. "Wing Commander" erscheinen ließ, war die glaubhafte Wiedergabe großer Raumschlachten – im Hintergrund bekriegten sich Sternzerstörer und Calamarikreuzer, während kleine Gruppen von Jägern im Formationsflug um sie herumschwirrten. "X-Wing vs. TIE Fighter" legt auch hier noch ein paar Kohlen nach, indem es die Höchstzahl simultan agierender Schiffe auf satte 60 erhöht. Der Weg vom einfachen Flatshading bei "X-Wing" zu hochauflösend texturierten und gouraudgeshadeten Objekten im jüngsten Sproß war lang aber letztlich lohnend. Tatsächlich ist die R2-Einheit hinter der Kanzel eines Y-Wings zu erkennen, die Programmierer haben gar die feste Absicht, Treffer an der Außenhülle eines Schiffs als Schmauchspuren auf der Textur sichtbar zu machen. Wichtiger als grafische Details ist Holland bei all seinen Produktionen jedoch die flüssige Spielbarkeit. Und gerade da haperte es bei der von uns in Augenschein genommenen Version noch gravierend. "Das liegt daran, daß bis jetzt auch die Texturen bei weit entfernten Schiffen mitgezeichnet werden, auch wenn sie nur wenige Pixel groß sind", kommentiert einer der Betatester die schwache Performance.
Irgendwann im kommenden Winter, wahrscheinlich nicht mehr vor Weihnachten, werden die Arbeiten an "X-Wing vs. TIE Fighter" abgeschlossen sein.

Titel	X-Wing v. Fighter
Genre	Action
Erscheinungstermin	4. Quartal ´96



Jedi Knight

Als Sequel zum indizierten Star Wars-Actionspektakel von LucasArts ist "Jedi Knight" geplant. Seitdem der zweite Todesstern in einer gigantischen Explosion vom Himmel geblasen wurde, hat die Allianz der Rebellen alle Hände voll zu tun, um aus dem Nichts die Neue Republik aufzubauen. In dieser Situation versucht **Jerec**, ein Jedi der Dunklen Seite, die Gunst der Stunde zu nutzen und das Machtvakuum zu füllen. Frieden und Gerechtigkeit in der Galaxis sind in höchster Gefahr
Schon einmal stand ein Söldner mit zwielichtiger Vergangenheit namens Kyle Katarn Gewehr bei Fuß für die Ziele der Allianz. Im Laufe seines neuen Abenteuers wird er nun gar zum lichtschwertschwingenden Jedi



Nie war die Dunkle Seite stärker als durch ihren neuen Propheten

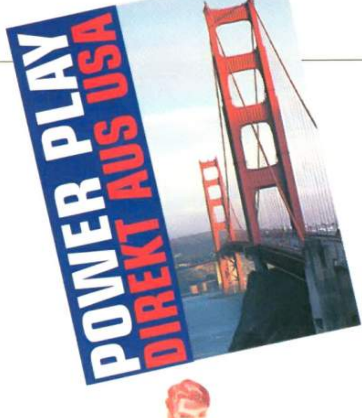


Entwürfe werden nach wie vor von Hand gezeichnet



Gorc ist der physisch stärkste Dunkle Jedi

Dieser Transporter befördert AT-ST-Kampfläufer





Held Kyle Katarn als Scribble ...



... und als fertiges Objekt im Spiel

Ian ist einer der Mitstreiter im Kampf gegen das Böse

heranreifen. Es liegt an Euch, ob Kyle weiterhin den Pfad der Tugend beschreitet oder zur "Dunklen Seite der Macht" überläuft. Je nachdem, wie Eure Entscheidung ausfällt, ändert sich auch der weitere Spielverlauf, denn es gibt differierende Puzzles und Endsequenzen für beide Lösungswege. Außerdem unterscheiden sich die Kräfte der guten und bösen Seite voneinander. Nach Abschluß einer Mission erhält Katarn Erfahrungspunkte, die seinen Jedifähigkeiten zugute kommen. Zu den Grundtalenten gehören übermenschlich weite Sprünge, die Begabung, durch Wände zu sehen, Heilkraft und Telekinese, also das Bewegen bzw. Nehmen von weit entfernten Gegenständen, ohne sie zu berühren.

Sechs düstere Gefährten unterstützen Jerec bei dem Vorhaben, die magische Energie eines verborgenen Jedi-Friedhofs zu entfesseln: Der dreiste Boc ist mit seinen zwei Lichtschwertern ein besonders gemeiner Gegner. Sariss, die ruhige und reservierte Perfektionistin, verblüfft durch ihre ausgewogenen Qualitäten sowohl auf dem physischen als auch dem mentalen Gebiet der "Macht". Von der Profanität des Lebens enttäuscht, hat Maw die Achtung vor Menschenleben verloren. Seine mangelnde Loyalität beschert dem Anführer Jerec chronische Bauchschmerzen. Gorc und Pic sind Zwillinge; der eine ein zweieinhalb Meter messender Hüne, der andere gerade mal halb so groß. Im Kampf arbeiten sie eng zusammen und ergänzen sich optimal. Mit allen Mitteln versucht sich Yun zu profilieren; der jüngste der Dunklen Jedi ist unberechenbar.

"Jedi Knight" wird mit einer von Grund auf neuentwickelten 3D-Engine ausgestattet, die ausnahmslos alle Objekte als volltexturierte Vektorkörper auf den Bildschirm zaubert – seien es nun Stormtrooper, AT-ST-Kampfläufer oder Verladekräne. Voraussichtlich wird der optische Genuß durch die Unterstützung von 3D-Karten noch gesteigert werden, jedenfalls war die E3-Version des Spiels ohne "Rendition"-Board gar nicht erst lauffähig. Neben mehr als einem Dutzend Einzelspielerlevels bietet LucasArts auch für eingefleischte Netzwerk-Fanatiker eine Fülle von Optionen. Maximal acht Spieler haben die Qual der Wahl zwischen drei verschiedenen Modi: Entweder jeder bekriegt jeden, die Teilnehmer bilden zwei Teams, oder man spielt im "Territory Combat" darum, wer den anderen dauerhaft ihr Stammgebiet abluchsen kann. Traditionell waren die sparsamen Cutscenes immer die Achillesferse der "Star Wars"-Spiele – von "Rebel Assault" einmal abgesehen. Zwischen den "Jedi Knight"-Missionen werdet Ihr diesmal "Full Motion Video"-Sequenzen finden, außerdem ertönen während des Spiels orchestrale CD-Audiotracks.



Entwürfe für den geheimnisumwitterten Jedi-Friedhof. Rechts: Yoda als Monument.

Titel	Jedi Knight
Genre	Action
Erscheinungstermin	1. Quartal '97

Outlaws

Ein schärferes Bild vom Gameplay dieses "Spaghetti-Westerns" konnten wir uns im Gespräch mit Projektleiter **Daron Stinnett** machen. Technisches Kernstück von "Outlaws" ist die 3D-Engine des "Jedi Knight"-Vorgängers. Jeder der in verschiedenen grafischen Szenerien angesiedelten Levels hat die Ausschaltung eines der zwölf "Outlaws" zum Ziel. Dabei müssen die herumstreunenden Zivilisten von Beschuß verschont werden. Im Multiplayermodus sucht Ihr Euch einen der Halunken aus und übernehmt damit dessen unverwechselbare Kampftechnik. Unmittelbar in das Spielgeschehen integriert sind kurze. im Lucky-Luke-Stil handgezeichnete Cutscene-Animationen. Weitere Einzelheiten verkneifen wir uns an dieser Stelle, die haben wir ja bereits im Preview in PP 08/96 näher beleuchtet.

us

Titel	Outlaws
Genre	Action-Adventure
Erscheinungstermin	4. Quartal '96



Eins der ersten Bilder aus dem 3D-Part





Der kleine Klugscheißer

Wieso tun sich die Deutschen so schwer, wenn es um Computerspiele geht?

Ebensogut könnte man fragen, warum rote italienische Rennwagen ständig auseinanderfallen oder britisches Rindfleisch nicht wahnsinnig beliebt ist. "Deutsch" und "Entertainment" scheint sich nicht so richtig zu vertragen, wobei ich Beispiele wie "Quotennutte" Harald Schmidt oder den "deutschen Problemfilm" hier lieber weglasse. Wer in diesem unsrem Land was taugt, vergeudet seinen Grips gefälligst nicht an die Programmierung von Spielen, sondern studiert ordentlich Informatik, strebt nach einer schönen Festanstellung bei Siemens, BMW oder Mercedes (auf jeden Fall bei einer Firma mit sicherer Betriebsrente) und definiert sein Verständnis von Freizeit bevorzugt über den Großbuchstaben "F" (Fußball, Farbfernsehen, Filzpantoffel, Flaschbier usw.). Na gut, das sind etwas viele Vorurteile auf einmal für eine so kurze Kolumne. Allerdings kriegt man schon die Krise, wenn man sich auf einer Buchmesse herumtreibt oder versehentlich in jenen hehren Kreis von Kolleg(inn)en gerät, der z. B. alljährlich das "Spiel des Jahres" kürt. Da kommt das bedeutungsschwangere Wörtchen "Kultur" ins Spiel, wobei keiner mehr "Spiel" sagt. Von der "Ludischen Kultur" ist die Rede und vom "Homo Ludens". Komischerweise hat noch nie ein Computerspiel den Preis bekommen. Wenn sie es im Zusammenhang mit Computerspielen verwenden, ergänzen die Damen und Herren ihr Lieblingswort gern um eine unbedeutende Silbe: Es heißt dann Subkultur. Subkultur nix gutt! Spiele haben pädagogisch wertvoll zu sein, lehrreich und vor allem gewaltfrei. Daß sie Spaß machen sollen, geht im Wertestreit gerne unter. Der Umdenkprozeß habe doch schon begonnen, reklamiert die Kultur-Fraktion beleidigt. Man setze sich ja längst intensiv mit dem Phänomen der elektronischen Spiele auseinander. Ganz werde ich den Verdacht aber nicht ganz los, daß das plötzliche Interesse nicht aus ungetrübtem Interesse am neuen Medium entsteht, sondern einfach aus Angst. Keiner kann mehr leugnen, daß die Buchhandlungen zunehmend Regalplatz für Software freiräumen und Teile der ehrwürdigen Frankfurter Buchmesse mittlerweile einer Computershow gleichen. Brettspielhersteller marktforschen bange, ob es sie im nächsten Jahrtausend überhaupt noch geben wird. Viele beklagen, daß Computerspiele immer brutaler werden, aber nur wenige versuchen, es besser zu machen. Auch das gilt z. B. bei den Amis als typisch deutsch: Die Deutschen seien Weltmeister darin, zu erklären, warum etwas nicht geht. Statt einfach mal zu machen...



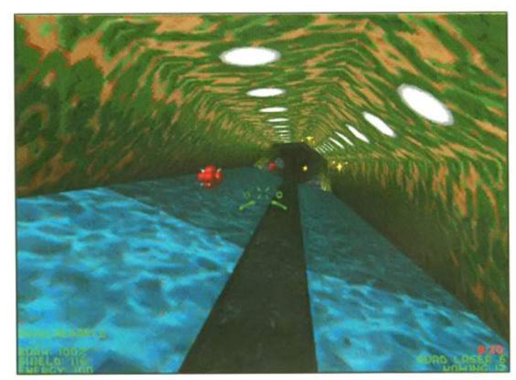
POWER

Nur mit Modem und trotzdem guten Übertragungszeiten rund um die Uhr Online-Spielen – das ermöglicht demnächst ein neuer Service

Rival Network
SWM
Eduard-Süskind-Weg 1
82319 Starnberg
eMail:
100416.256@compuserve.com

Rival Network

Einrichtungen wie Dwango oder T.E.N kennt in den Vereinigten Staaten jeder Fan von Actionprogrammen: Beides sind speziell auf Spieler ausgerichtete, kommerzielle Online-Dienste, in die sich jedermann per Modem einwählen, gegen mehrere menschliche Kontrahenten gleichzeitig antreten kann und so alle Vorteile lokaler Netzwerke von zuhause aus genießt – alles frei nach dem Motto: Wirklich intelligentes Gegnerverhalten gibt es nur in Online-Spielen. Mit entsprechenden Angeboten sieht es hierzulande bislang düster aus: Obwohl sicherlich ausreichend Interesse bestehen dürfte, gab es schlicht und einfach nichts. Das ändert sich demnächst mit dem „Rival Network".
Technisch will sich "Rival" up-to-date präsentieren: Durch speziell auf Computerspiele abgestimmte Übertragungsprotokolle und Datenkompression können die Teilnehmer auch im heißesten Gefecht noch miteinander chatten oder Dateien down- bzw. uploaden. Grundsätzlich wird bei allen Spielen der IPX-Netzwerkmodus genutzt: Den unterstützen praktisch alle Mehrspieler-Programme, er macht technisch kaum Probleme und ist einfach zu konfigurieren. Geboten wird, woran die Teilnehmer Interesse haben: Von Actionprogrammen wie „Descent" bis zu Strategietiteln a là „Warcraft 2" oder „Command & Conquer". Die genauen Kosten sind noch nicht bekannt, sollen sich aber im mittleren einstelligen Bereich/Stunde bewegen. Weil „Rival Network" mit dem lokalen Spieleladen um die Ecke kooperieren möchte, dürfte an Telefongebühren meist nicht mehr als der normale Ortstarif anfallen – richtig billig wird´s ab Mitternacht. Die Pforten des „Rival Network" sind noch geschlossen, werden aber kurz nach dem Erscheinen dieser Ausgabe eröffnet – im Gespräch ist auch ein vorübergehender kostenloser Testbetrieb. *ste*



"Descent 2": Nicht nur per Internet, demnächst auch schnell genug bei Rival

VERSCHIEDENES

• Konkurrenz belebt das Geschäft. Sowohl Microsoft als auch Netscape geben fast zeitgleich die offiziellen 3.0er-Versionen ihrer **Internet-Browser** frei. Beide unterstützen Java, Plug-ins und die 3D-Sprache VRML und können – unter anderem – von den jeweiligen Homepages der Hersteller geladen werden.
http://home.netscape.com
http://www.microsoft.de

• Deutsche Firmen drängt es immer stärker ins Web: **Bomico**, die unter anderem Activision, Blizzard und Sunflowers vertreiben, sind mit einem umfassenden und gut aufgemachten Angebot vertreten: So gibt es handgemalte Skizzen von den Entwicklern, Tips & Tricks sowie Updates. Durch die Seiten führen witzig gemachte Comicfiguren.
http://www.bomico.com

• Beam me up, CompuServe: Der Online-Dienst hat ein neues deutschsprachiges Forum eingerichtet, in dem sich alles um StarWars, Perry Rhodan, Babylon 5 und natürlich um StarTrek dreht. Übrigens ist das **SciFi-Forum** eines der ersten, das mit Internet-kompatibler 32-bit-Technologie arbeitet. Go SCIFID

• Mittelalter neuzeitlich: Eine Site nur für **"Schwarze Auge"**-Freunde, vom Pen & Paper-Rollenspiel bis zu den Versionen auf PC, gibt es jetzt auch im Internet. Nicht von den offiziellen Herstellern, sondern von einem Fan wurde das sehr detaillierte und liebevolle Angebot aufgebaut. Angehende Paladine und Zauberer sollten unbedingt probesurfen!
http://www.geocities.com/TimesSquare/4603/

• "Planet Germany" – Bescheidenheit ist eine Zier – nennt sich eine virtuelle, deutschsprachige **Stadt im Internet**. Neben Kaufhaus, Flohmarkt oder Galerie findet sich im Casino auch eine Ecke für Spieler. Der Zugang ist nicht frei, Neugierige müssen erst ein Kennwort bestellen.
http://www.planet-germany.de

• **Westwood** zählt die Zeit: Auf den Web-Seiten der Company aus Las Vegas läuft ein sekundengenauer Countdown bis zur Premiere des lange erwarteten "Command & Conquer 2 – Alarmstufe Rot". Wäre das erste Mal, daß ein Computerspiel sooo pünktlich erscheint.
http://www.westwood.com/redalert

BEGINS NOW
40 days, 7 hours, 51 minutes, 32 seconds

Westwood: The Final Countdown?

PLAY ONLINE



CompuServe: DEUSPIEL Forum

Ein ruhiger Monat im ersten deutschsprachigen Forum zum Thema Spiele auf CompuServe: Nach wie vor sind die Nachrichtenbereiche grob nach Genres sortiert, dazu kommen Sektionen für allgemeinen Smalltalk. Alle Dateibibliotheken sind bis zum Rand mit Software vom Feinsten gefüllt. Besonders interessanten Programme stellen wir eigene Abteilungen bereit.

Go DEUSPIEL

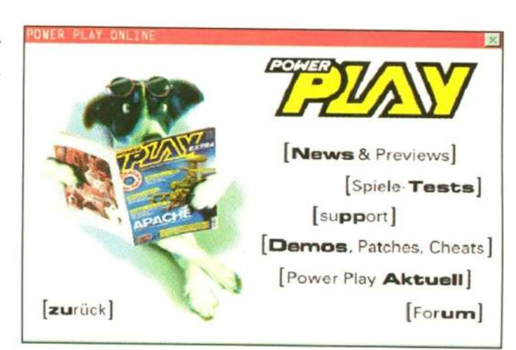
T-Online: Power Play#

In der Reihe der unregelmäßig stattfindenden Online-Konferenzen fand sich kürzlich auch die Redaktion zum lockeren Plausch ein. Wer die jeweiligen Termine erfahren möchte: Das Kennwort „Power Play#" führt zu unserem KIT-Angebot, von dem ein Link weiter zum Cept-Forum leitet. Dort diskutieren die Teilnehmer munter über Computerspiele-Themen.

Power Play#

Internet: Power Play WebQuarters

Diesen Monat neu: Zu den besten Spielen des Monats geben wir fast zeitgleich mit der Demoversion auch einen Walk-Through, Cheat oder eine ausführliche Lösung – Resultat einer Zusammenarbeit unserer Website und dem „Spieleforum" (http://www.spieleforum.de). Natürlich gibt es auch weiterhin Patches, ScreenShots etc. zum laden.



T-Online-Leitseite: Sobald der Köter die Power Play auswendig gelernt hat, nervt er im Forum immer mit klugen Ratschlägen



WebQuarters: http://www.magnamedia.de/powplay

TEIL 2 ENTWICKLER-TAGEBUCH

MDK

David Perry, Chef von Shiny, über seinen Hoffnungsträger "MDK"



Während in unserer vorigen Ausgabe unser Hauptaugenmerk den technischen Details von "MDK" galt, spricht diesmal David Perry, der humorvolle Earthworm Jim-Erfinder, selbst über sein bislang wichtigstes Projekt.

Der vielen Freud, der "einen" Leid

Wer glaubt, das Spiele-Programmieren sei leicht, dem will ich zunächst einmal meine Leidensgeschichte aufhalsen. Die meisten Programmierer glauben, Star Trek sei das Größte seit der Erfindung des geschnittenen Brotes und das nur, weil diese Jungs als Helden gelten und gelegentlich Sex mit Alienfrauen haben. Was könnte sich ein kleiner Programmierer mehr vom Leben wünschen? Doch die Realität sieht für uns anders aus. Im März locken wir ein ahnungsloses Mädchen in unsere Fänge, führen sie ein paar mal aus und stoßen dann die unvergessenen Zeilen, "MDK muß fertig werden, Hunderttausende von Leuten zählen auf uns, ich sehe dich zu Weihnachten wieder", aus. Von diesem Tag an beginnt der unglaubliche Streß, ein cooles Spiel zu machen, es rechtzeitig fertig werden zu lassen und deiner Freundin ständig zu erklären, daß sie dir wichtiger ist als Computerspiele.

"MDK" und Gewalt

Als ob das nicht schon grausam genug wäre, glauben die meisten Spieler, daß wir uns in "MDK" zu sehr auf Gewalt und Tod konzentrieren. Beruhigt Euch. Wir geben uns jede erdenkliche Mühe mit dem Spiel, es wird genügend Gameplay und jede Menge Gags beinhalten. Ihr kennt alle das Gefühl, wenn Ihr ein extrem ernsthaftes Spiel spielt und plötzlich passiert etwas lustiges. Das haut einen um wie ein starker Cocktail. Zu viel Action ödet an, zu viel Humor auch – wir bei Shiny konzentrieren uns auf das gesunde Gleichgewicht.

Ein cooles Feature des Spiels ist die Tatsache, daß unsere Feinde Augen haben. Ich höre Euch schon fragen, ob man die ausschießen kann. Kann man, aber viel wichtiger ist, daß ein Feind, der sich auf einem Dach befindet und Euch aus dem schützenden Schatten treten sieht, das seinen Mitstreitern meldet, woraufhin Ihr mit Eurem "Admiral"-Sichtgerät sehen könnt, wie sich durch den Alarmschrei aufmerksam gemacht sämtliche Blicke der Feinde in Eure Richtung wenden. Eure Strategie soll es sein, Euch aus der Deckung heraus an auf Dächern postierte Wachen heranzuschleichen und sie auszuschalten. Deswegen stellen wir Euch die zielgenauste Waffe zur Verfügung, die es je in einem Computerspiel gab. Schaut Euch das Demo auf dem CD-ROM an!

Was hat eine noch geheime Demo-Crew mit MDK zu tun?

Ein bekanntes Team von Demo-Programmierern arbeitet derzeit an einem Level für MDK. Diese Leute programmieren normalerweise aus purem Idealismus. Aus diesem Grunde schaffen sie es, einen PC sogar zum singen zu bringen. Ihr Talent ist pur und konzentriert, sie legen keinen Wert auf Jobs in unserer Industrie und sind bekannt dafür, daß sie ein Spiel bis zu 500 mal durchspielen, um von der Konkurrenz zu lernen. Dieser letzte Level von MDK wird so lange wie möglich geheimgehalten werden, doch die Leser von Power Play können sicher sein, daß sie ihn hier zuerst sehen werden.

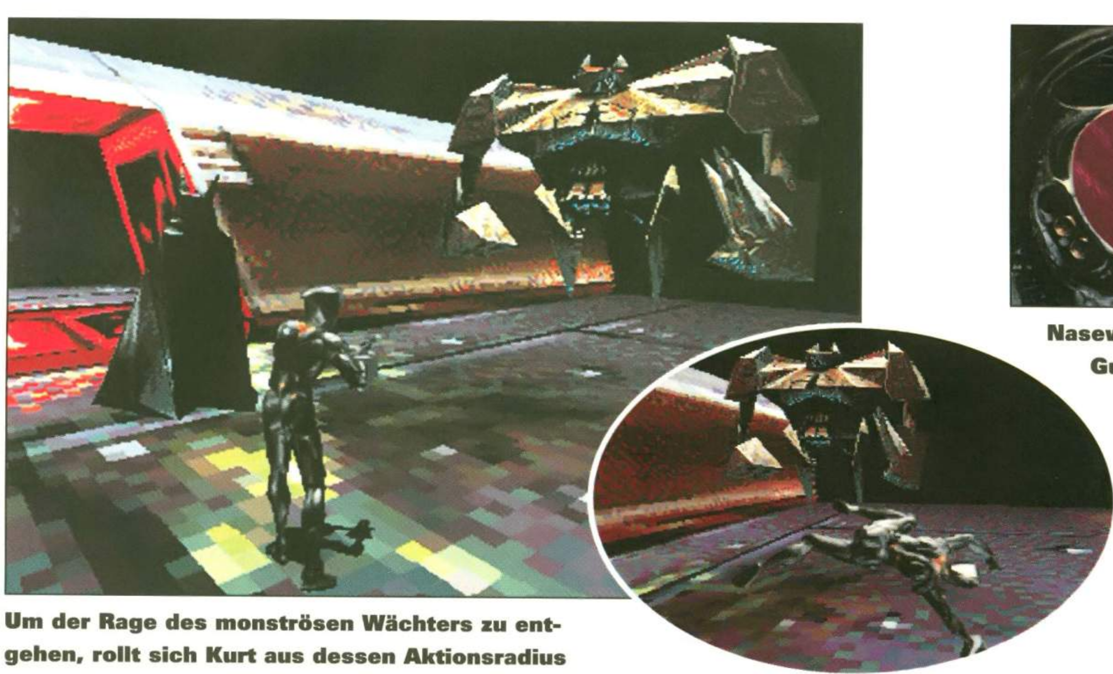
Der Startlevel "Freefall"

Vor jedem Einzelabschnitt, der in einer immer anderen schwebenden Stadt spielt, müßt Ihr aus einem Raumschiff stürzen, um mit der Geschwindigkeit einer Kugel auf eine fliegende Stadt des Feindes hinabzustoßen. Während Ihr das tut, versucht Euch der Radar des Gegners zu erfassen. Im freien Fall müßt Ihr lediglich darauf achten, dem Radar zu entkommen und unerkannt in der Stadt zu landen. Andernfalls erwartet Euch ein "Begrüßungskomitee". Hat Euch der Radar erfaßt, hagelt es einen ganzen Satz Geschosse, denen Ihr dann zusätzlich auswei-



Diese Gegner wurden erst jüngst in das Programm integriert

Interview mit David Perry



Um der Rage des monströsen Wächters zu entgehen, rollt sich Kurt aus dessen Aktionsradius

Naseweis: Der vorwitzige Gunter Junior muß fortan auf sein Riechorgan verzichten

chen müßt. Das fiese dabei ist, das mit Euch auch Eure ganzen coolen Waffen abgeworfen werden. Beim Anflug auf die Stadt könnt Ihr versuchen, Euch die Sachen zu schnappen, was das Ausweichen natürlich noch erschwert. Nehmt Ihr den leichten Weg und kümmert Euch einen Dreck um die Sachen, landen sie verstreut in der Stadt und Ihr müßt sie erst einmal suchen. Das ist doch ein netter Ansporn: Wenn Ihr gut seid, erscheint Ihr waffenstarrend in der Stadt, seid Ihr schlecht, landet Ihr besser mit Euren Beinen unter den Armen.

Die Waffenkamera

Im Moment sind wir gerade dabei, eine Kamera in MDK zu integrieren, die Eure Scharfschützenkugeln durch die ganze Stadt bis zu ihren Zielen verfolgt. Feuert Ihr eine zielsuchende Rakete ab, könnt Ihr ihren Weg verfolgen, selbst wenn sich der Feind hinter einer Mauer verbirgt. Ihr beobachtet, wie Eure Rakete ihn jagt. Ich sage Euch, das kann sehr befriedigend sein.

"MDK" und Grafikkarten

Eines möchte ich unbedingt noch loswerden: Ein Spiel für einen Rechner zu schreiben, der durch eine schlechte Grafikkarte verkrüppelt werden kann, ist heikel, da der Spieler eventuell nicht in den vollen Genuß des Programms kommt. Es ist entsetzlich, wenn man bei einem Spiel die Details abschalten muß. Das kann oft vermieden werden, indem man sich vor dem Kauf einer Grafikkarte gut informiert. Die meisten Hersteller von Grafikkarten richten Ihre Babys darauf aus, Windows zu beschleunigen und vergessen dabei total, daß Spieler für ihre Karten noch eine ganz andere wichtige Verwendung haben. Wenn auf den Schachteln so etwas wie "blitzschnell" steht, meinen sie damit, daß das Editieren von Spread-sheets auf dieser teuren Karte Nigel Mansell die Tränen in die Augen treibt. Doch wenn Ihr ein Actionspiel ladet, seid Ihr geleimt. Man kann einen Pentium mit 166 MHz zu der Performance eines schlechten P-90 verkrüppeln. Ich weiß es am besten, denn mir ist es selbst schon passiert. Ich will hier keine Werbung machen, aber achtet auf Grafikkarten-Test in SPIELEmagazinen. Fast jede Grafikkarte hier bei Shiny ist eine Matrox MGA Millenium. "MDK" erscheint zu Weihnachten. Versichert Euch, daß das Christkind eine gute Grafikkarte unter den Baum legt. Bis zum nächsten Monat in Power Play... *David Perry/fh*



Furiose Explosionen sorgen für reichlich Action



Unten links seht Ihr die witzigen Icons einiger aufgesammelter Extra-Items



MDK
Genre
Action
Hersteller
Shiny/Interplay
Erscheinung geplant
Dezember '96

TOMB

Indys weibliches

Zuletzt machte Core Design mit „Shellshock" und „Thunderhawk 2" von sich reden. Jetzt will das Softwarehaus aus dem englischen Derby ganz hoch hinaus.

Willkommen in Kairo! Dorthin, wo die Sicherheitsvorkehrungen an den großen Touristenhotels denen des Flughafens gleichkommen, wo der unkontrollierte Straßenverkehr aus der Vogelperspektive an das Gewimmel in einem Ameisenhaufen erinnert, wo das Feilschen um Preise in den Basaren auch heute noch zum guten Ton gehört, luden Core Design und Centregold Vertreter der britischen und deutschen Fachpresse ein, um Ihr jüngstes Sahnehäubchen anzupreisen. Hauptdarstellerin des dreidimensionalen Action-Adventures „Tomb Raider" ist Lara Croft, ein Flintenweib allererster Güteklasse – Beidhändig schießend, Salti schlagend und schwimmend kämpft sie sich durch die drei großen Zentren der antiken Hochkulturen: Peru, das alte Rom bzw. Griechenland sowie Ägypten. Warum aber setzt sich eine attraktive junge Frau mörderischen Gefahren aus? Ringt mit Krokodilen, Bären und Wölfen? Schwingt sich in schwindelerregenden Höhen von einer bröckelnden Plattform zur nächsten? Was Lara motiviert, dies alles durchzustehen, ist die Hatz nach einem sagenumwobenen Artefakt, dem sogenannten „Scion".

Es gehört nicht viel Phantasie dazu, um zu bemerken, daß Laras Charakter frappierende Ähnlichkeit zu einem Herrn aufweist, der sowohl auf der Leinwand als auch auf Computermonitoren mehrfach äußerst erfolgreich abenteuerte. Der Action-Archäologe Indiana Jones war für das Programmier-Team eine wesentliche Inspirationsquelle. Und zwar nicht nur, was das generelle Feeling von „Tomb Raider" angeht, auch konkrete Elemente wie beispielsweise die Flucht vor der Felskugel aus „Jäger des verlorenen Schatzes" wurden adaptiert. Auf ähnliche mechanische Fallen trefft ihr in allen Szenarien (Peru, Rom, Ägypten). Die Locations sind in je drei Level unterteilt. Wer jetzt mal nachrechnet, kommt folglich auf neun Level, es sind de facto jedoch (mindestens) zwölf. Wohin es Euch bei der fehlenden Episode verschlägt, behalten wir vorerst noch für uns. Laßt Euch überraschen!

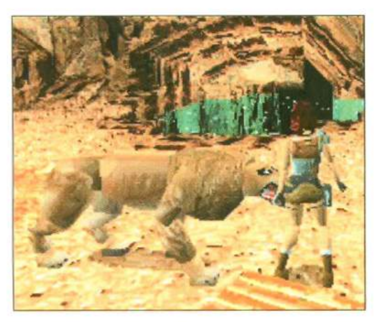
Wie schon erwähnt, hält Lara in der Regel nicht nur eine, sondern gleich zwei Feuerwaffen simultan im Anschlag. Demnach kann sie auch zwei sich unabhängig voneinander bewegende Ziele



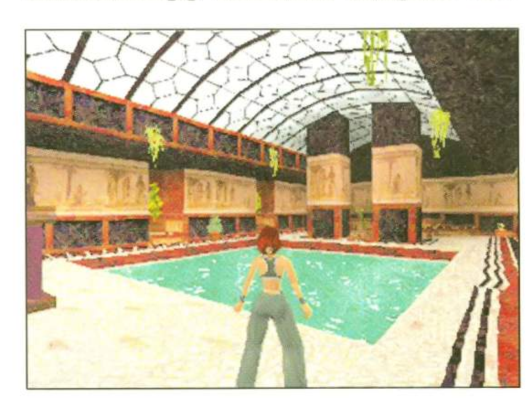
An der Art, wie Lara sich an Felsvorsprüngen hochzieht, erkennt man das Vorbild „Prince of Persia".



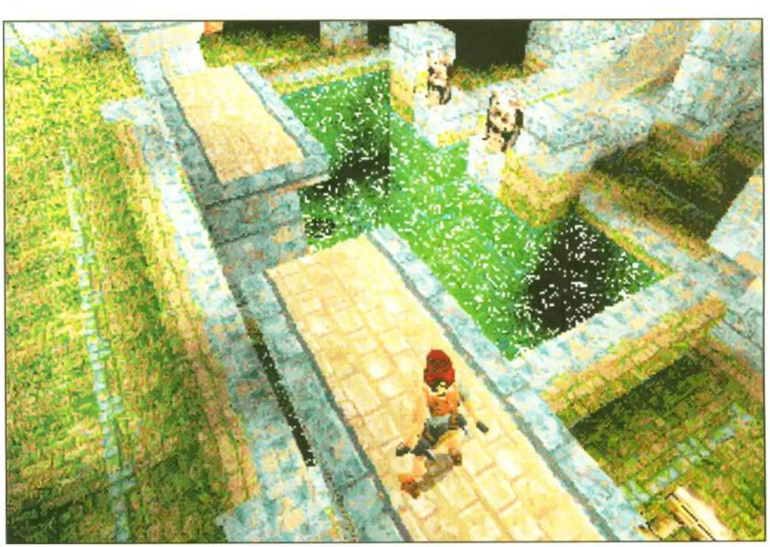
Hoffentlich reicht der Atem – Tauchgang durch den Tunnel



Verhängnisvolle Fauna macht Euch allenthalben zu schaffen



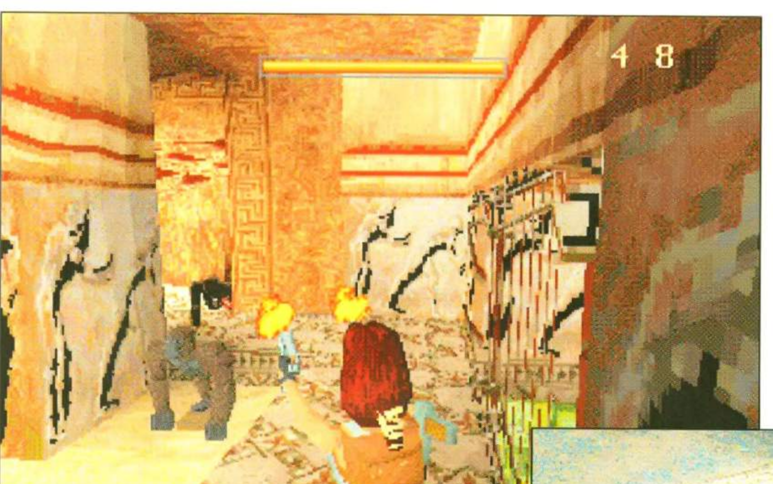
Die Protagonistin hat auch weniger burschikoses Outfit im Kleiderschrank



Zu den obersten Tugenden zählt hier die Schwindelfreiheit

RAIDER

Gegenstück



◄ **Wenn nur ein Opponent in der Nähe ist, konzentriert Lara das Feuer beider Waffen auf ihn**

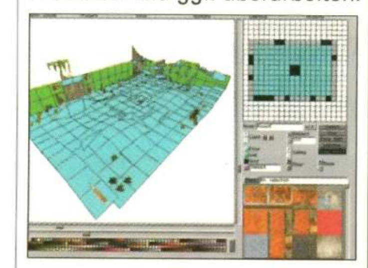
Skeptische Blicke ziehen diese wenig vertrauenerweckenden Hängebrücken auf sich ▼

ins Visier nehmen. Sobald etwas in ihre Reichweite kommt, legt sie automatisch darauf an und folgt mit dem Waffenarm jeder Bewegung des Opfers. Ihr müßt nur noch den Abzug betätigen. Damit Laras weibliche Vektorrundungen und geschmeidige Animationen (allein 2000 Phasen für die Hauptdarstellerin) auch voll zur Geltung kommen, wählte Core anders als bei „Shellshock" und „Thunderhawk 2" mal nicht die Perspektive der ersten, sondern der dritten Person. Eine computergesteuerte Kameraautomatik rückt unsere Heldin stets ins rechte Licht und achtet darauf, daß keine störenden Wände zwischen ihr und dem Auge des Betrachters liegen. Das mag auf den ersten Blick nach „Alone in the Dark" klingen, ist in Wahrheit jedoch weit eindrucksvoller, da sämtliche Hintergründe nicht gemalt oder vorberechnet, sondern in Echtzeit gerendert werden und somit in ständiger Bewegung sind. Durch wilde Kamerafahrten gewinnt so manche Szene an Dynamik. Für texturierte und geshadete Gewölbe dieser Qualität ist naturgemäß außer guten **Entwicklungstools** eine Menge Rechenpower vonnöten. „Tomb Raider" läuft auf einem 166-MHz-Pentium auch in SVGA zufriedenstellend schnell, den richtigen Kick gibt allerdings erst eine 3D-Beschleunigerkarte. Die Entwicklungsarbeit begann bereits vor 15 Monaten, also lange bevor Microsoft die ersten Developer Kits zu Direct 3D auslieferte. Schon damals war klar, daß Core nicht auf die Fähigkeiten eines 3D-Accelerators verzichten wollte. Man entschloß sich, verschiedene Karten direkt, also ohne Softwareinterface, zu unterstützen. Den Anfang macht die 3DFX-Karte, mit deren Hilfe das Spiel Auflösungen von bis 1280x1024 Bildpunkten flüssig meistert und die Grafik dabei noch mit einem weichzeichnenden Fogging-Effekt aufpeppt. Später folgt noch eine Version für das „Rendition"-Board. Glückliche Saturn-Besitzer! Sega handelte einen Exklusivdeal für „Tomb Raider" aus. Dadurch erscheint das Spiel für die Next-Generation-Konsole einen Monat früher als für Playstation und PC, nämlich im Oktober. Operations Director Adrian Smith: „Mir persönlich sagt die PC-Umsetzung am meisten zu, da die vielen unterschiedlichen Bewegungsmanöver mit der Tastatur besser zu bewältigen sind als mit dem Joypad. Zwischendurch favorisierte ich wegen der schnelleren Grafik die PSX-Variante, aber auf dem Gebiet haben wir mittlerweile auch auf dem PC gute Fortschritte gemacht."

Was wir bisher von „Tomb Raider" gesehen haben, deutet auf eine der heißesten Neuerscheinungen der zweiten Jahreshälfte hin. *us*

MÄCHTIGE WERKZEUGE

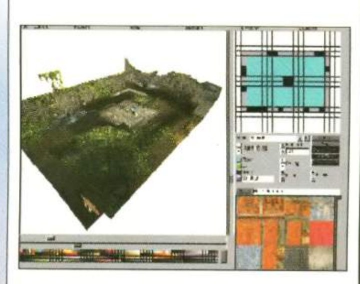
Mit dem „Room Editor" kann der Map-Designer die Wirkung von Texturen und Licht direkt austesten und ggf. überarbeiten.



1. Die Polygonstruktur des Raumes wird entworfen



2. Texturen verkleiden die nackten Oberflächen



3. Lichtquellen vervollständigen das Erscheinungsbild

Tomb Raider
Genre
Action-Adventure
Hersteller
Core Design
Erscheinung geplant
November '96

Bilder auf

BLEIF DER Renner

Wozu denn noch Konsolen kaufen? Beim Anblick der Grafik-Exzesse von Bleifuß 2 sind sogar überzeugte Playstation-Fans sprachlos



Mit dem Porsche 911 driftet es sich auf ägyptischem Sand besonders schön

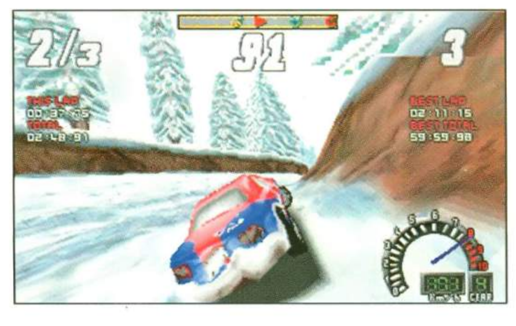


Diese Perspektive bietet einen prachtvollen Panoramablick auf die schweizer Bergwelt



Im Werkstattbildschirm könnt Ihr den Wagen herrichten und einstellen

Bereits in Ausgabe 8/96 konnten wir einen ersten Einblick in Graffitis neuestes Werk erhaschen. Obwohl es sich nur um drei Screenshots handelte, war damals schon zu erahnen, was da auf uns zukommt. Inzwischen existiert eine voll spielbare Betaversion, die bis auf einige noch fehlende Features – Meisterschaftsmodus,

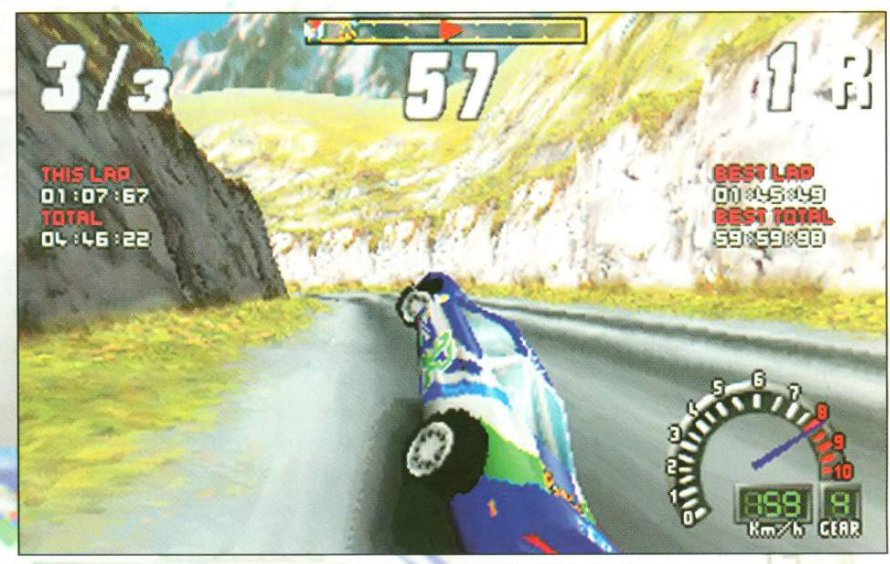




Tückische Schneewehen (oben) und Geisterfahrer mimende Kollegen (darunter) gehören bei Graffiti zum Rennfahreralltag

SVGA-Auflösung, Musik und noch ein paar andere Kleinigkeiten – relativ fortgeschritten ist und durchaus fundierte Aussagen über die Qualität zuläßt. Soviel sei schon mal verraten: Die Mannen um Graffiti-Chef Antonio Farina legen mit Bleifuß 2 nicht nur ihre Schlitten um etliche Zentimeter höher, sondern auch die Meßlatte für zukünftige Arcade-Racer.

Der schon beim Ende 1995 erschienenen Urprogramm bis dahin kaum gekannten Qualität der 3D-Grafik setzen die Mailänder noch eins drauf. Das Geschehen auf der Strecke erstrahlt nun, entsprechende Grafik- und Rechenpower vorausgesetzt, in 65000 Farben, optional auch in SVGA. Ab welchem Prozessor dieser Modus vernünftig läuft, steht noch in den Sternen, schon das "alte" Bleifuss war ja hier kein Kostverächter und pochte für akzeptable Frameraten auf einen 166er Pentium. Mit weniger gibt sich Teil 2 in SVGA sicherlich auch nicht ab, die ebenfalls grandios aussehende niedrige VGA-Auflösung war dafür mit einem Pentium90 vollauf zufrieden und sorgte für absolut ruckelfreies Fahrvergnügen, das nur die Konkurrenzprogrammierer wohl nicht so recht genießen können. Daß Bleifuß 2 kein müder Abklatsch ist, sondern viel Gehirnschmalz drin steckt, merkt man bei jeder Radumdrehung. Die Autos verformen sich bei Kollisionen kunstvoll, das Fahrgefühl ist ein völlig anderes, deutlich realistischeres.



Solche artistischen Zweiradeinlagen sind bei Bleifuß 2 keine Seltenheit

USS 2 dieses Jahres



DIE TEAMS

Bei Bleifuß 2 kommt der Teamgedanke verstärkt zum tragen. Ihr schließt Euch einer der folgenden vier Truppen an, deren Boliden in denselben Farben wie die Abzeichen angepinselt sind: Angels, Condor, Wasp und Zeus (von links oben nach rechts unten)



Wasserfälle und Holzbrücken machen den Reiz Kolumbiens aus



Ein bevorstehender Sprung aus der Sicht einer der neuen Perspektiven

Wie hier am 3D-Modell gut zu erkennen, gehört die Piste in Kolumbien zu den verschlungensten und langsamsten in Bleifuß 2

Die sechs Neuen, über die ganze Welt verstreuten Strecken konstruierte Graffiti mit Hilfe des **3D Studios** und verzierte sie mit den für die jeweilige Region typischen Bauwerken. In Ägypten z.B. stehen am Streckenrand gewaltige Polygonpyramiden, die Sphinx, der Tempel von Abu Simbel und ein typisch arabisches Städtchen ist auch vorhanden. Die Spielmodi blieben größtenteils gleich, im Meisterschaftsmodus darf jetzt aber ein bißchen an Reifen, Bremsen und Aufhängungen herumgeschraubt werden. Dies ist auch nötig, da sich die Pisten teilweise enorm voneinander unterscheiden und dadurch völlig verschiedene Anforderungen an die Sportwagen stellen. Apropos: Von diesen gibt es in Bleifuß vier Typen mit differierenden Fahreigenschaften. Der bereits bekannte Porsche 911 (heißt im Spiel Radiance) ist als klassische Heckschleuder für den finnischen Schnee ebensowenig geeignet, wie der leichte und wendige, aber PS-schwache Spark (eine Art Mazda MX-5 mit Hardtop) für die englischen High-Speed-Landstraßen. Die restlichen Zwei fühlen sich mit ihrem Allradantrieb und der befriedigenden Motorleistung auf jedem Kurs halbwegs zu Hause.
In ein paar Wochen sollte das neue Bleifuß in den Regalen und der Test in der Power Plays stehen, in dem wir dann auch aufklären, ob erneut ein Bonusfahrzeug versteckt ist und die Strecken auch verkehrt herum befahrbar sind. *mg*

Bleifuss
Genre
Rennspiel
Hersteller
Graffiti/Virgin
Erscheinung geplant
November '96





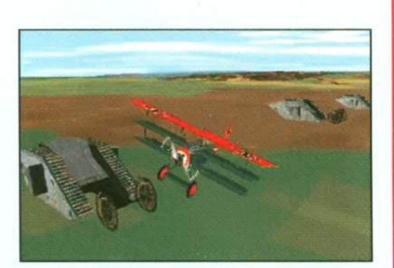
Der fliegende Zirkus des roten Barons gegen den Rest der Welt

FLYING

Tollkühne Männer in



Die deutsche Albatros befindet sich in idealer Abschußposition hinter der britischen Camel. Ob der Pilot den Vorteil nutzen kann?



Der Auswahlschirm der verschiedenen Campaigns

Ein Dreidecker überfliegt mehrere britische Panzer



Eure Jagd-Staffel im Überblick

Rowan, Hersteller von Flugsimulationen wie "Dawn Patrol" oder "Navy Strike", kehrt mit "Flying Corps" zu den Anfängen der Fliegerei zurück. Im Gegensatz zu anderen Simulationen ist es nicht möglich, einfach nur Satellitenfotos zur Generierung der Landschaft zu nutzen. Zwar existieren genügend Daten über die verschiedenen Regionen, aber da sie aus der heutigen Zeit stammen, sind sie für eine korrekte Umsetzung nicht geeignet. Wälder und Felder, die damals von strategischer Bedeutung waren, existieren heute nicht mehr in der gleichen Form. Um trotzdem realistische Landschaften liefern zu können, griff man auf Originalkarten und Fotos der Luftaufklärung der damaligen Zeit zurück. Diese Karten, bzw. Fotos sind natürlich schwarz-weiß, deshalb flog das Programmierteam mehrmals nach Frankreich, um dort Farben und Eigenarten der Regionen studieren zu können. Da alles so authentisch wie möglich sein sollte, wurden die verschiedenen Gegenden sogar zu den historisch korrekten Jahreszeiten besucht. Ähnlich aufwendig ging man bei den Flugzeugen vor. Anstatt wie bei anderen Simulationen alle vorhandenen Flugzeuge in das Programm zu integrieren, beschränkte sich das Team auf zwei Flugzeuge pro Seite. So könnt Ihr auf deutscher Seite den berühmten Dreidecker Fokker DRI und die Albatross DIII fliegen. Amerikaner benutzten mangels eigener Flugzeuge französische, darunter die SPAD und die Nieuport Scout. Das englische Royal Flying Corps greift auf die SE5A und die Sopwith Camel zurück. Gerade die Camel stellte das größte Problem dar. Aufgrund ihrer Motorkonstruktion hatte die Sopwith die Eigenschaft, Rechtsdrehungen schneller auszuführen als Linkskurven. Den Grund für diese Eigenart liefert der Gyroskop-Effekt (Torque), bei der eine schnell rotierende Masse mit heftigen Gegenreaktionen auf hastige Bewegungen antwortet. Dieses Phänomen wurde allen Schwierigkeiten zum Trotz korrekt in das Flugmodell eingearbeitet. Natürlich sind die speziellen Eigenschaften der einzelnen Flugzeuge abschaltbar, um Neulingen die nötige Sicherheit für den Start zu bieten.

Neben den Single Missions stehen Euch vier **Campaigns** zur Verfügung, die Euch in drei verschiedene Teile Frankreichs bringen, Verdun, Cambrais und die Somme-Region. In einer müßt Ihr die Rolle von Lothar, dem kleinen Bruders des roten Barons übernehmen. Ihr habt einen Monat Zeit, von Richthofens Abschußrekord ein-

CORPS
ihren fliegenden Kisten

zustellen. Habt Ihr entschieden, auf welcher Seite Ihr steht, durchlauft Ihr mehrere Missionen. Im Gegensatz zu anderen Simulationen, verlaufen die Kampagnen bei "Flying Corps" nicht linear, d. h. Ihr könnt Euch eine von mehreren Missionen aussuchen. Sobald Ihr zum Geschwaderkommandeur aufgestiegen seid, könnt Ihr wie bei Sierras "Red Baron" Eurem Flugzeug einen individuellen Anstrich geben. Der eingebaute **Malkasten** gibt Euch pro Flugzeug eine Auswahl aus 32 768 verschiedenen Kombinationen. Der nächste Punkt auf der Tagesordnung ist die Einteilung der Staffeln. Jedes Mitglied Eures Geschwaders hat einen eigenen Charakter, zu dem unter anderem sein Verhalten in Luftkämpfen gehört. So gibt es den Taktiker, der den Kampf beurteilt und nur dann angreift, wenn er im Vorteil ist. Chevaliers (Ritter) stürzen sich wie Berserker in jeden Kampf, egal wie die Bedingungen sind. Der dritte Typ ist eine Mischung aus den beiden anderen. Neben der Art der Formation gebt Ihr hier auch die Befehle an Eure Flügelmänner. In der Luft habt Ihr keinen Einfluß auf ihr Verhalten – Sprechfunk gab es ja noch nicht.

Optisch präsentiert sich sowohl am Himmel als auch am Boden alles in feinster SVGA-Grafik. Flugzeuge, Gebäude und Fahrzeuge sind getreu den Originalen nachgebildet. Leider gehören die missionsrelevanten Gebiete zu den flachsten Gegenden des Ersten Weltkriegs, außer zahlreichen Erhebungen ist die Landschaft sehr eben. Dies liegt aber nicht an der Engine, wie Ihr am Nachfolger "MiG Alley" sehen werdet. *bru*

FLIEGENDER ZIRKUS



Anders als die Amerikaner und die Engländer, gab Richthofen seiner Staffel keinen pompösen Namen. Er nannte sie einfach den fliegenden Zirkus – und pinselte seine Maschinen knallbunt an, obwohl er damit alle Vorteile eines Tarnanstrichs aufgab. Da der fliegende Zirkus überaus erfolgreich war, unterstützten die Kommandeure die Idee, und bald begannen auch die Asse der Gegenseite, mit bunten Vögeln am Himmel zu erscheinen.



Ballons waren in der damaligen Zeit für die Aufklärung zuständig.

Das Farbschema Eures eigenen Fluzeugs wird in leicht veränderter Form auf die Maschinen Eurer Flügelmänner übertragen.

Flying Corps
Genre
Flugsimulation
Hersteller
Rowan/Bomico
Erscheinung geplant
Oktober '96
Bilder auf



iM1A2 ABRAMS

Kaum vergehen vier Jahre, präsentiert Arnold Hendrick auch schon seinen Nachfolger zu "M1 Tank Platoon"

ABRAMS



Der M1A2 ist DER Kampfpanzer der Vereinigten Staaten. Spätestens nach seinem Auftritt im Golfkrieg hat er alle Kritiker verstummen lassen, die eine Turbine als Antrieb in einem Panzer für nicht einsatzfähig hielten. Die aktuelle A2-Version des Abrams unterscheidet sich von ihren Vorgängern durch die 120mm Glattrohrkanone, welche identisch mit der des Leopard 2 ist. Sandwich-Panzerung und diverse Sichthilfen gehören standardmäßig zur Ausrüstung dieses High-Tech Monsters.

iM1A2 Abrams
Genre
Panzersimulation
Hersteller
Interactive Magic
Erscheinung geplant
Oktober '96

Bilder auf

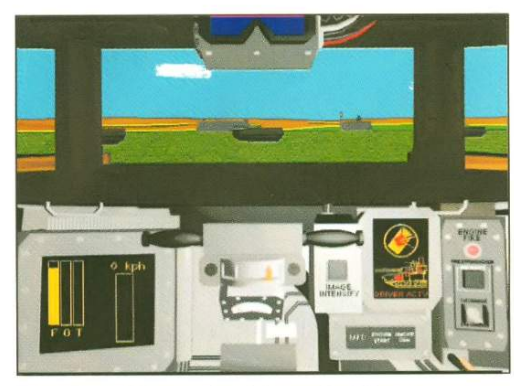


▲ Nein, dies ist kein Golfplatz...
◀ Die Welt aus der Sicht des Bordschützen.

Nach jahrelanger Abstinenz erscheint mit Interactive Magics "iM1A2 Abrams" wieder einmal ein ernsthafter Panzersimulator. Wie schon bei "M1 Tank Platoon" seid Ihr Kommandant eines kompletten Zuges, bestehend aus vier Abrams'. Während Ihr in Eurem eigenen Panzer die komplette Besatzung, bestehend aus Fahrer, **Schützen** und Kommandant kontrollieren müßt, beschränkt sich die Koordination der flankierenden Fahrzeuge auf Befehle wie "fahre dahin" oder "greife dort an".

Die einzelnen Posten sind mit einer Fülle von Kontrollen, Sichtgeräten oder Waffen ausgestattet. In der Rolle des Kommandeurs könnt Ihr zwischen zwei Positionen wählen, außerhalb des Turms, inklusive des 12,7mm Maschinengewehrs oder bei geschlossener Luke im Turm. Im Sitz des Fahrers habt Ihr eigentlich nur die Steuereinheit vor der Nase. Wesentlich spannender ist die Aufgabe des Schützen, hier habt Ihr die Kontrolle über die 120mm Kanone, wobei Ihr aus vier verschiedenen Munitionsarten wählen könnt sowie das koaxiale Richtschützen-MG. Natürlich hat auch der Schütze verschiedene Sichtmodi, so könnt Ihr zwischen einem dreifachen und einem Zehnfach-Zoom wählen. Zwei verschiedene Infrarotsichthilfen erleichtern die Arbeit auch unter schwierigsten Sichtbedingungen. Bei der Wahl der Munition ist die Art des Ziels von entscheidender Bedeutung. So macht es wenig Sinn, eine der wenigen MPATs (Hubschrauberabwehrgranaten) für ungeeignete Ziele, wie einen Wachturm oder ein leichtes Fahrzeug zu verschwenden. Nach kleineren Trainingsmissionen findet Ihr Euch in verschiedenen Krisenherden wieder, so daß Abwechslung garantiert ist. Zur Wahl stehen drei in sich geschlossene Kampagnen, zahlreiche Einzelmissionen in einem dem Golfkrieg ähnlichen Wüstenszenario oder ein Job als Friedenswächter in Bosnien bzw. der Ukraine.

Erste Eindrücke verrieten noch sehr wenig über das Gameplay, fest steht jedoch, daß die Truppe um Arnold Hendrick sich noch kräftig ins Zeug legen muß, um zumindest grafisch zeitgemäße Standards zu realisieren. *bru*



Der Angriff aus der Fahrerkabine gesehen

NEU!

CLIF DANGER

Auch als Shareware-Version erhältlich!





Der COMIC-Held für alle Fälle.

Ein witziges Jump&Run-Game mit folgenden FEATURES:

- 6 Welten mit insges. 24 harten Leveln
- Scrolling auf bis zu 3 Ebenen
- 16 verrückte Feinde plus 6 Endgegner
- Special Effects (drehendes Bild)
- digitaler Techno-Soundtrack und coole Soundeffekte
- ca. 38 MB Spielspaß

Befreien Sie die Amazonen-Königin!

Ebenfalls NEU:

CAVELAND

DIE ULTIMATIVE ZWERGEN-SIMULATION!
HELFEN SIE DEN ZWERGEN, TIEF UNTER DER ERDE DIE TEMPELELEMENTE ZU FINDEN, UM DAMIT DIE OBERFLÄCHE WIEDER-ZUBELEBEN.



FEATURES:

- ÜBER 50 MASCHINEN, FABRIKEN, KRAFTWERKE, HÄUSER ETC.
- ZWERGENANIMATIONEN MIT CA. 6500 ANIMATIONSPHASEN
- SPIELFLÄCHE VON CA. 15000 BILDSCHIRMSEITEN
- ZWERGE MIT INDIVIDUELLEM VERHALTEN
- UMFANGREICHE KONTROLL- UND STATISTIKFUNKTIONEN
- MEHR ALS 60 LOGIKRÄTSEL
- VOLL LAUFFÄHIG VON CD

MIT VOLL ANIMIERTEM UND VERTONTEM ZEICHENTRICKFILM! (10 MIN.)

Jetzt im Handel oder direkt bei CDV:

(0721) 9 72 24-0

FAX (0721) 9 72 24-24

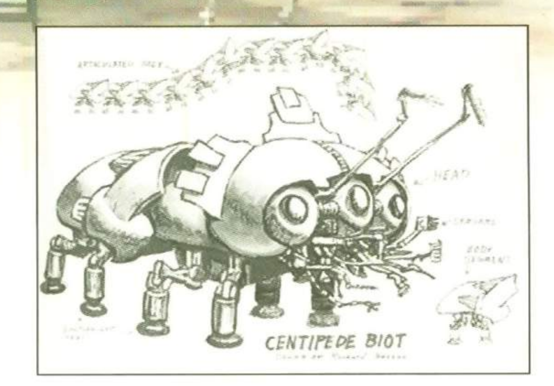
t-online: *CDV#
mailbox: 0721/72014
compuserve: 100022,274



http://www.cdv.de

RENDEZVOUS IM WELTRAUM

In diesem Fall hat "Rama" genauso wenig mit Margarine zu tun wie mit Hare Krishna, sondern ist ein berühmter Science-fiction-Zyklus





Zu allen Objekten wurden, wie für diesen Bioten, Skizzen angelegt. Darunter drei Vertreter Alien-Rassen.



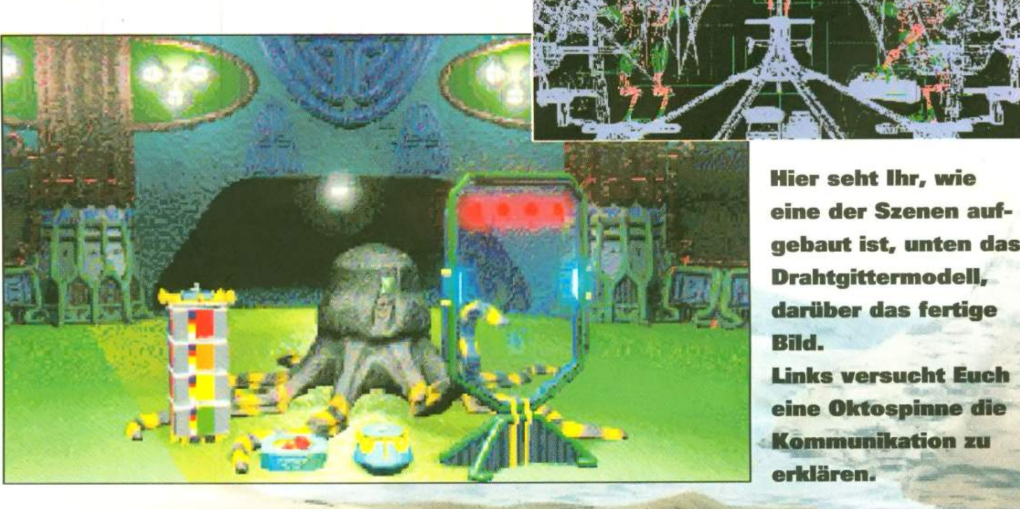


Mit bislang über 50 Millionen verkauften Büchern und zahlreichen Preisen gehört Clarke zu den bekanntesten und erfolgreichsten Science-fiction-Autoren unserer Zeit. Zu seinen bekanntesten Büchern dürfte neben dem Rama-Zyklus der von Stanley Kubrick verfilmte Roman "2001: Odyssee im Weltraum" und der Nachfolger "2010: Das Jahr, in dem wir Kontakt aufnahmen" gehören. Mehr über Clarke erfahrt Ihr unter: http://www.lsi.usp.br/~rbianchi/clarke/

Basierend auf Arthur C. Clarkes Rama-Zyklus entwickelte Sierra unter Zusammenarbeit des **Autors** und Gentry Lee (Chefingenieur der NASA) eine Computer-Umsetzung der Bücher. Zu Beginn des 21. Jahrhunderts entdecken Wissentschaftler einen riesigen zylindrischen Körper am Rand des Sonnensystems. Als er sich mit großer Geschwindigkeit der Erde nähert, wird ein Team von Spezialisten zusammengestellt, die das Phänomen erforschen sollen. Bei dem vermeintlichen Asteroiden eingetroffen, stellen sie fest, daß er hohl und in Wirklichkeit eine Art fliegende Raumstation ist. "Rama", wie das Schiff genannt wird, hat eine 4.000 Quadratkilometer große Oberfläche, die mit Ozeanen und mehreren Metropolen gefüllt ist. Nach und nach nehmen die Astronauten der Erde dann auch Kontakt mit den verschiedenen außerirdischen Zivilisationen auf, die auf Rama leben. Als einer der Astronauten bei einem Unfall ums Leben kommt, springt Ihr als Ersatzmann für ihn ein. Immer wieder wird die Handlung von Videos unterbrochen, so ist zum Beispiel im Prolog und der Endsequenz Clarke persönlich zu sehen.

Um der zugrunde liegenden Geschichte gerecht zu werden, entwickelte Sierra eine passende High-Tech Engine. Alle Objekt wurden sehr aufwendig aufgebaut, gerendert und dann in die über 3.000 Hintergünde eingebaut. Die Rätsel, die "Rama" der Menschheit aufgibt, bieten Gelgenheit für unzählige Puzzle und stundenlange Unterhaltung. *bru*





Hier seht Ihr, wie eine der Szenen aufgebaut ist, unten das Drahtgittermodell, darüber das fertige Bild. Links versucht Euch eine Oktospinne die Kommunikation zu erklären.

Rendezvous im Weltraum
Genre
Adventure
Hersteller
Sierra
Erscheinung geplant
November '96

VON DER POMMES-BUDE...



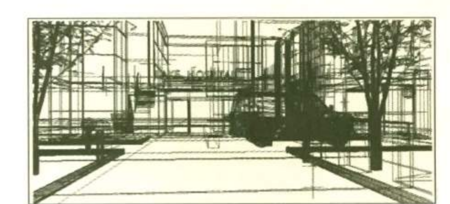
In den eigenen vier Wänden ist Dan nur anfangs sicher

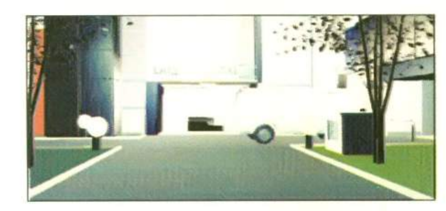
EVIDENCE

Microids Render-Adventure will sich mit Actioneinlagen von etwaigen Konkurrenzprodukten abheben



Zahlreiche gerenderte Zwischenszenen sollen "Evidence" zum interaktiven Film machen







Noch in der Entwicklung: Dieselbe Szene als Wireframe, als Preview-Version und fertig gerendert

Evidence
Genre
Adventure
Hersteller
Microids/BMG
Erscheinung geplant
4. Quartal '96

Sein Name ist Dan Singer und er ist kein Sänger, sondern Redakteur bei Channel 7. Sein Leben als Single ist ausgefüllt, sein Kühlschrank immer voll und er schläft nie allein. Jetzt hat der Fernsehmann allerdings ein großes Problem, das es zu lösen gilt, denn sonst landet er auf dem elektrischen Stuhl oder im Leichenschauhaus. Eine gewisse Sarah Hopkins wurde ermordet und Dan Singer ist der Mörder – meint zumindest die Polizei. Es bleiben ihm nur wenige Stunden seine Unschuld zu beweisen, und Ihr müßt Mr. Singer natürlich dabei helfen. Doch das Morddezernat scheint nicht der einzige Verfolger zu sein. Eine paar sehr einflußreiche geheimnisvolle Kriminelle haben sich ebenfalls an Eure Spur geheftet und wollen den Helden nicht nur schnappen, sondern gleich beerdigen.
Um Dans Unschuld zu beweisen und den wahren Mörder zu finden, steuert Ihr Euren komplett gerenderte Helden durch eine ebenfalls computergenerierte Umgebung. Dabei besucht Ihr auf der Suche nach Hinweisen die Wohnung der Ermordeten, kommt einem korrupten Stadtratskandidaten auf die Spur, der scheinbar nicht nur Sarah, sondern auch den Bezirksstaatsanwalt auf dem Gewissen hat. Im Endeffekt ist dieser Politiker natürlich ein dicker Drogenhändler, der ein ganzes Krankenhaus mit Drogen vollgestopft und es auf die Weltherrschaft angelegt hat.



Diese 3D-Sequenzen sehen bis auf die Lichteffekte noch sehr herkömmlich aus

Technisch bietet "Evidence" nicht viel Neues: Mit der Maus bewegt Ihr Euch von Raum zu Raum, wobei Kamerafahrten für Abwechslung sorgen sollen. Auf Knopfdruck werden wie immer Gegenstände benutzt oder eingesammelt. Einzigartig in Microids Abenteuer sollen allerdings die eingebundenen **Action-Sequenzen** sein, die in der Preview-Version jedoch eher lächerlich aussahen. So wartet eine Verfolgungsjagd auf den Rennspielliebhaber, und ein 3D-Gefecht im klassischen Stil findet in den Fluren eines Krankenhauses statt. Die 3D-Engine will der Zeit nicht hinterherhinken und beeinhaltet sogar eine Light-Sourcing-Routine. Ob Microids mit "Evidence" einen Erfolg landet oder nicht, hängt jedoch in erster Linie von guten Rätseln ab, die in unserer Alpha-Version noch nicht eingebaut waren – immerhin ist noch bis Weihnachten Zeit. *kn*

...ZUM FAST-FOOD IMPERIUM!

AMERICAN Dream

ERRICHTEN UND LEITEN SIE IHR EIGENES FAST-FOOD IMPERIUM IM LAND DER UNBEGRENZTEN MÖGLICHKEITEN!

DIE LECKERE WIRTSCHAFTSSIMULATION[1] IM APPETITLICHEN COMIC-STIL[2], KOMPLETT IN DELIKATER SVGA-GRAFIK[3].

[1]MIT PHOSPHAT, [2]MIT ASCORBINSÄURE, [3]MIT HOHER AUFLÖSUNG

DEMNÄCHST IM HANDEL AUF PC CD-ROM KOMPLETT IN DEUTSCH!



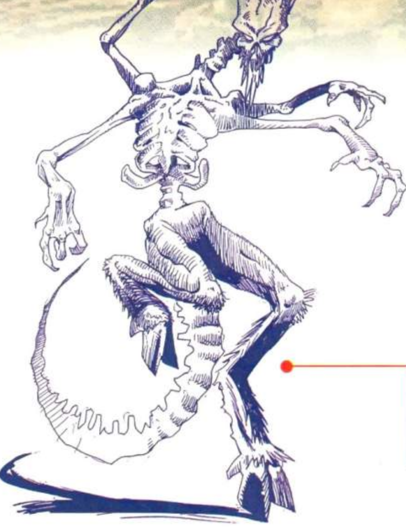
EIN PRODUKT VON SUNFLOWERS, ENTWICKELT VON BRAINSTORM TECHNOLOGY · IM EXKLUSIV-VERTRIEB VON BOMICO · HTTP://WWW.BOMICO.COM

REALMS of the Haunting

Apocalypse now – Dämonen und Zauberer rüsten zum Kampf



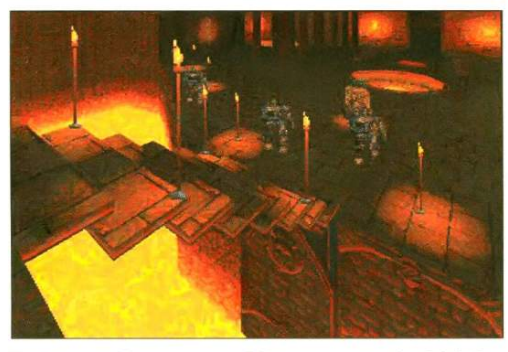
Auf die Qualität und Optik der Grafik wurde sehr viel Wert gelegt. Dies kommt bei den mittelalterlichen Gebäuden besonders gut zu Geltung.



Mit "Normality" kombinierte Gremlin Interactive erstmals die Grafik von 3D-Actiongames mit Puzzles und Handlungselementen klassischer Adventures. Eine verbesserte Version dieser Engine – gespickt mit Videosequenzen und Cut-Scenes – schickt der englische Hersteller nun mit "Realms of the Haunting" ins Rennen. Ihr geht auf die Reise durch apokalyptische Mythen, in denen Ihr **Dämonen** und Zauberern begegnet. Hier übernehmt Ihr die Rolle von Adam Randall, der nach dem Tod seines Vaters in den entlegenen Ort Hellston reist. Dort erhält er von einem Kirchenmann ein Paket, durch dessen Besitz er in die Dark-Fantasy-Geschichte verwickelt wird. Hinter den mysteriösen Geschehnissen steckt ein uralter Magier, durch dessen dämonische Werke düstere Offenbarungen Realität werden. Während Ihr im Spiel alles aus der Perspektive von Adam seht, erlebt Ihr die Cut-Scenes aus der Sicht einer imaginären Kamera. Die Objekte, die Euch im Spiel begegnen, sind entweder gerendert oder aus Polygonen aufgebaut, so daß Ihr alle Gegenstände aus mehreren Winkeln betrachten könnt. Das unterscheidet diese verbesserte 3D-Engine von der aus "Normality" bekannten Version, in der ja nur flache Bitmap-Objekte existierten. Zur Animation der Figuren und der verschiedenen Dämonen wurde Motion Capturing eingesetzt. Tatsächlich gelingt es "Realms of the Haunting" schon nach kurzer Zeit, den Spieler in eine düstere und unheilschwangere Stimmung einzuhüllen. Bei der Realisierung der Videosequenzen (die zusammenaddiert rund 90 Minuten Spielzeit ergeben) vertraute man nicht auf eigene "Schmalspurerfahrung", sondern beauftragte die Bright Light Studios, die sich schon durch Spezialeffekte und Animation bekannter (indizierter) Horrorstreifen hervorgetan haben. Wie immer bleibt abzuwarten, ob das Gameplay dem grafischen Aufwand entsprechen kann... *bru*

Bild aus den Videosequenzen, insgesamt über 90 min.

Realms of the Haunting
Genre
3D Adventure
Hersteller
Gremlin
Erscheinung geplant
November '96



Polygon-Gegner und Lavaseen – hab' ich das nicht schon mal irgendwo gesehen?

SHERLOCK HOLMES

Das Geheimnis der tätowierten Rose

Nach vier Jahren Computer-Abstinenz rafft sich der Edeldetektiv erneut auf, einen mysteriösen Fall zu knacken



Sherlock Holmes trauert um seinen schwerverletzten Bruder und kippt sich völlig zu...

Der Club, in dem Mycroft Holmes zu Gast ist, fliegt wunderschön animiert in die Luft



Bei Scotland Yard hat Watson anfangs keinen Zutritt

221b Baker Street

Wer schon immer mal sehen wollte, wie es bei Sherlock Holmes vor 100 Jahren abging, darf dies seit 1990 tun. In der Baker Street in London eröffnete das "Sherlock Holmes Museum" und lädt nicht nur zur Besichtigung der Detektiv-Wohnung ein, sondern auch zum Fünf-Uhr-Tee oder zum Lunch. Mehr Inormationen findet Ihr im Internet: http://www.sherlock-holmes.co.uk

Sherlock Holmes und Dr. Watson, das geniale Detektiv-Duo aus der Feder von Sir Arthur Conan Doyle, ermittelte schon oft auf heimischen Computermonitoren. Das bislang beste und schönste Holmes-Adventure "The lost Files of Sherlock Holmes: The Case of the Serrated Scalpel" stammt aus dem Jahre 1992. Dieser Tage wird der Nachfolger fertig: "Das Geheimnis der tätowierten Rose". Dieser Fall ist für Sherlock Holmes kein alltäglicher, sondern etwas ganz Besonderes, wurde doch sein Bruder Mycroft darin verwickelt und bei einer Bombenexplosion schwer verletzt. So machen sich Holmes und Dr. Watson im Herbst des Jahres 1889 auf, das Rätsel um das Verschwinden eines neuen, überaus kraftvollen Sprengstoffs aus dem Verteidigungsministerium zu lösen. Natürlich ahnen die beiden nichts von den auf sie zukommenden Strapazen, denn aus dem "Geheimnis der tätowierten Rose" wird nach und nach eine Verschwörung der mächtigsten Gegner gegen das britische Empire. Die Detektive stoßen auf zahlreiche Verbrechen wie Mord, Erpressung und Entführungen, deren Auflösung von Euch wie Puzzleteile zusammengesetzt werden muß.

Spielerisch erinnert das Adventure sehr an den Vorgänger: Wieder agiert Ihr an den unterschiedlichsten Stellen Londons, die Ihr über Hotspots auf einem Stadtplan erreicht. Watson schreibt sämtliche Unterredungen mit und notiert sie in seinem Büchlein, so daß sie jederzeit von Euch abgerufen werden können. Im Laufe des Spiels trefft Ihr auf 80 verschiedene Charaktere, die von Holmes oder seinem manchmal sogar witzigen Doktor ausgequetscht werden. Im Gegensatz zum 92er Abenteuer wurden sämtliche Personen nicht gezeichnet, sondern komplett digitalisiert. Diese Video-Charaktere bewegen sich vor wunderschönen SVGA Hintergründen, die gerendert und anschließend nachbearbeitet wurden. Das Benutzerinterface wurde ebenfalls stark überarbeitet: Statt der herkömmlichen Verbenleiste, genügt nun ein Klick auf einen Gegenstand und die naheliegenste Aktion wird ausgeführt. Via Rechtsklick auf den jeweiligen Hotspot gelangt Ihr in ein kleines Menü, das weitere Aktionen anbietet.

Electronic Arts' "Geheimnis der tätowierten Rose" soll bereits im Oktober erscheinen. *kn*

Die ungelösten Fälle des Sherlock Holmes: Das Geheimnis der tätowierten Rose

Genre
Adventure
Hersteller
Electronic Arts
Erscheinung geplant
Oktober '96

SEGA

Vor Dir steht ein Berg.
Ein Berg mit Fäusten.
Seine Lawinen werden auf Dich niederprasseln.
Du hast noch eine Sekunde
Das ist Deine einzige Chance.

Walz´ihn nieder.

Virtua Fighter™ PC

JETZT ERHÄLTLICH!

INTERNET: http://www.sega.com

...and you thought it was just a game.

Endlich kommt Virtua Fighter PC für Windows 95 auf den Markt, mit atemberaubender Polygon-Grafik. Wir haben den Arcade-Hit nicht nur 1:1 konvertiert, sondern sogar noch erweitert. Du kannst zwischen acht verschiedenen Kampfsportlern mit 700 Special Moves wählen. Deine Freunde oder den Rechner besiegen. Doch das Beste ist die 3-D-Engine. Damit stehen Dir lebensechte SVGA-Kämpfer zur Verfügung. Und PC Action 7/96 schlägt der Konkurrenz unter die Gürtellinie: „*Relativ miese Grafik, schlechte Animationen und eher langweiliges Gameplay zeichnen alle anderen Produkte im Vergleich zum neuen SEGA-Hit aus*". Und die Wertung: 90%. PC Games 8/96 gibt sogar 93%. Prügel Dich aber nicht um Virtua Fighter PC - wir haben für jeden ein Exemplar.

REQUIRES PENTIUM PROCESSOR 75Mhz+ Windows 95





Von Bullfrog inspiriert? Die Criterion Studios präsentieren erste Programme

SCORCHED PLANET

FRÜHSTADIUM



„Sub-Culture!" wirkte auf Anhieb fast noch interessanter als „Scorched Planet". Das Action-Adventure mit Strategieeinschlag spielt in einer Unterwasserwelt voll verwinkelter Höhlen und Röhren. Dabei begegnet der Spieler riesigen Schildkröten und Fischen – wer schon immer mal einem Hai in die Augen schauen wollte, darf gespannt sein.



„Aqua'Tak", eine Art „Need for Speed" für frustrierte Binnenschiffer, unterscheidet sich deutlich von den anderen Programmen. Der Spieler sitzt am Steuer eines mit allerlei Kriegsgerät ausgerüsteten Powerboots und beteiligt sich in blauen Karibik-Gewässern an Wettrennen.
Beide Programme werden nicht vor dem ersten Quartal 97 erscheinen.

Scorched Planet
Genre
Action/Taktik
Hersteller
Criterion Studios
Erscheinung geplant
Oktober '96



Killer-Wespen fliegen einen Großangriff auf den Panzerjeep

Wieder versucht ein neuer Spielehersteller sein Glück. Wer weiß, daß in diesem Geschäft vor allem Erfahrung zählt, nimmt das nicht immer als Grund zum feiern. Bei den Criterion Studios liegt der Fall hoffentlich anders. Zum einen, weil hinter dem Label kein geringerer als der Photo- und Kopierermulti Canon steckt. Der japanische Konzern sorgt mit geballter Finanzkraft dafür, daß bei den ersten Gehversuchen in der Software-Welt genug Zeit für Experimente bleibt – diesen Luxus kann sich nicht jede Company leisten. Zum anderen haben die Designer der Criterion Studios nicht die schlechtesten Vorbilder: Die Firma ist in Guildford ansässig, dem kleinen englischen Örtchen, das auch Bullfrog beherbergt. Früher, vor dem Umzug, lagen die Büros sogar fast nebeneinander, die Entwickler beider Firmen trafen sich öfter und tauschten Erfahrungen aus. Auf die uns gezeigten Spiele hat das sichtbar abgefärbt. Am weitesten fortgeschritten und das einzige Programm, von dem man uns ausreichend Bilder überlassen wollte, ist „Scorched Planet": Außerirdische überfallen einen Kolonistenplaneten, die Siedler warten auf Rettung. Also macht sich der Spieler mit einem zwischen Fluggleiter und Panzerjeep morphenden Fahrzeug auf den Weg. Je fünf Siedler passen hinein und müssen durch feindliche Linien bis zu einem Spacegate gebracht werden, das sie in Sicherheit beamt. Von den Kolonisten gibt es zwei Varianten: Soldaten, die sich bei Angriffen wehren, und Zivilisten, die auf Befehl nach Treibstoff suchen. Hier schimmert allmählich das Bullfrog'sche Element in Form eines „Stadtturmes" durch, der sich ähnlich dem „Papalmagneten" in „Populous" beliebig in der Landschaft aufstellen läßt und die Siedler magisch anzieht. So lassen sich die Zivilisten in Sicherheit bringen und die Soldaten zu gezielten taktischen Angriffen überreden. Übrigens hat die Landschaft eine verblüffende Ähnlichkeit mit „Magic Carpet", der Raumgleiter steuert sich wie ein fliegender Teppich und **Killerinsekten** haben die Ochsenfrösche auch schon geboten. Trotzdem: Die Ansätze sind vielversprechend. Ob es die Criterion Studios schaffen, in ihre Spiele neue, eigene Ideen einfließen zu lassen, werden erst unsere kritischen Tests zeigen. *ste*



Fliegende Dinosaurier attackieren die Kolonie, die Zivilisten fliehen

So werten wir!

Seit Jahren pflegt Power Play ein ausgeklügeltes Wertungssystem, das Tester- und Redaktionsmeinung streng voneinander trennt.



So sieht er aus, der Power-Play-"Oscar", in gut unterrichteten Kreisen auch "Spielspaß-Prädikat" genannt. Diese Auszeichnung gibt´s erst ab 85% Spielspaßwertung aufwärts. Hallo Hersteller: JETZT bestellen (Werbung!!!)



Das Spiel, das diesen "Orden" abstaubt, erhält nur 15% oder weniger Spielspaß und ist den Karton nicht wert, in dem es im Laden steht

Dieses Logo wird die Ausnahme sein. Taucht nur auf, wenn wir ein Spiel testen, auf das viele gespannt warten, das aber nur für Kids ist.

Der Wertungskasten

Um so viel Information wie möglich im Überblick zu bieten, endet jeder Spieletest mit dem Wertungskasten, sozusagen als dickes Ende. Er faßt neben der Redaktionswertung (in Prozent) alle wichtigen Daten zum getesteten Titel zusammen. Beispielsweise legen viele Leser Wert auf die Information, ob ein Spiel und seine Anleitung in Deutsch zu haben ist, welchen Computer mit welcher Ausstattung wir empfehlen und mit welchen Grafik- oder Soundkarten es Probleme geben könnte. Bei der RAM-Ausstattung des Rechners oder der Geschwindigkeit des CD-Laufwerkes orientieren wir uns stets an den Mindestanforderungen. Ebenso wichtig ist die kleine CD am unteren Kastenrand: Sie weist darauf hin, ob Ihr ein Demo oder zusätzliche Bilder zum Test auf der Power-Play-CD findet.

Name Logo– so heißt das Spiel

Genre Geschicklichkeit, Action, Adventure, Simulation, Rollenspiel, Sport, Strategie, Wirtschaft

Hersteller Wer hat´s programmiert?

Niveau Leicht, mittel oder schwer?

Preis Purzelt erfahrungsgemäß immer.

Spieler Wieviel?

Sprache Oft testen wir aus Aktualitätsgründen die englische Vesion.

Prozessor Je schneller je besser...

Grafik Welche Grafikmodi unterstützt das Spiel?

Sound Welche Soundstandards werden genutzt? CD-A ist natürlich CD-Audio.

Name ...... **Carrier Strike Force**
Genre .... Simulation
Hersteller .... Empire/Rowan
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A
	✔	✔	

System .... Win'95
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 4 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .... keine

Grafik **65%**
Sound **77%**
Spielspaß



System Das nötige Betriebssystem.

Festplatte So viel belegt das Spiel.

RAM-Bedarf Soviel sollte mindestens drinstecken.

Steuerung Tastatur, Maus, Joystick, Gamepad, Gun.

Extras VR-Helm, SVGA, Netzwerk,

Grafik Vielfalt? Hintergründe? Animation?

Sound Sprachausgabe? Musikvielfalt? Sound?

Multiplayer Zwei Wertungen für ausgesprochene Multiplayer-Titel.

Spielspaß Die wichtigste Wertung überhaupt!

PP-CD Die interaktive Heftverlängerung: bietet zusätzliche Bilder oder ein Demo zum Test.



Michael Galuschka

SUPER Die Meinung des Testers. Sie taucht mindestens einmal pro Review auf, bei mehrseitigen Tests melden sich zwei Redakteure mit eigenem Meinungskasten zu Wort. Während der Lauftext das Spiel mehr oder weniger sachlich beschreibt, lassen wir im Meinungskasten die Sau raus. Hier sind Emotionen genauso erlaubt wie subjektive Eindrücke des Testers. Seine Meinung beeinflußt zwar die Spielspaßwertung, sie ist aber niemals allein ausschlaggebend und kann innerhalb gewisser Grenzen von der Redaktionsmeinung abweichen. So wird es immer wieder passieren, daß die Redaktion einem Spiel z. B. nur 70% Spielspaß zugesteht, der Tester es aber "super" findet und das auch vehement in seinem Meinungskasten vertritt.
ACHTUNG: Halbseitige Tests haben aus Platzgründen KEINEN eigenen Meinungskasten!



Sascha Gliss sg



Claudius Brunnecker bru



Knut Gollert kn



Ulrich Smidt us



Hartmut Ulrich hu



Frank Heukemes fh



Michael Galuschka mg



Peter Steinlechner ste



Z
THE BITMAP BROTHERS
CMDR: ZOD
The BITMAP BROTHERS
WARNER INTERACTIVE
Internet: http://www.bitmap-brothers.co.uk

Besser als „Wing Commander"? Erin Roberts Fortsetzung zum Klassiker „Privateer" könnte zum Überflieger werden.

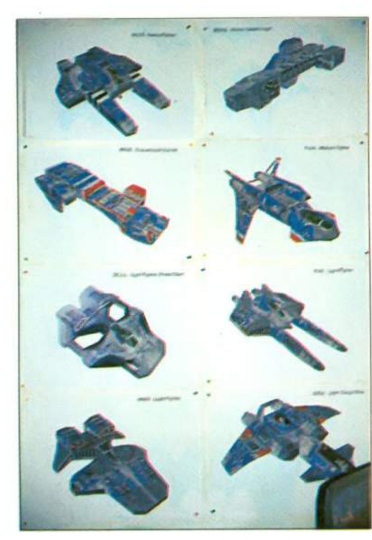
PRIVA
The Darkening -



Beeindruckend: Zwischensequenzen vom Feinsten



Außenansicht: Ein Jäger vernichtet eine größere Station

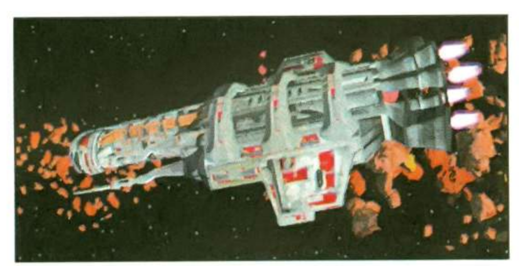


Wandschmuck: An jedem freien Plätzchen hängen Zeichnungen der Raumschiffe

Knapp drei Jahre ist es her, daß "Privateer" mit einer Mischung aus Action à la "Wing Commander" und Elementen der Klassiker-Handelssimulation "Elite" unter Science-fiction-Freunden für durchwachte Nächte vor dem Monitor sorgte. Als Nachschlag gab es wenig später noch die Missiondisk "Righteous Fire", dann war fürs erste Schluß mit dem intergalaktischen Warenaustausch. Programmdesigner Chris Roberts setzte die "Wing Commander"-Reihe fort, stieg anschließend bei Origin aus und gründet derzeit in Austin seine eigene Film- und Spielefirma. Die Weltraumabteilung der Texaner bleibt aber weiterhin fest in Händen der Familie Roberts: Chris' kleiner Bruder Erin steht kurz vor der Fertigstellung von "Privateer 2 – The Darkening".

Wer bin ich?

Wie bei Origin nicht anders zu erwarten, heißt es auch diesmal wieder besser – größer – teuer: Was für die Zwischensequenzen inszeniert wurde, gleicht noch mehr einem abendfüllenden Spielfilm als im bereits aufwendigen "Wing Commander IV". In sechs Drehwochen entstand in den legendären Londoner Pinewood-Studios ein rund zweieinhalbstündiges SciFi-Spektakel. Kostenpunkt: 3,5 Millionen Dollar, insgesamt verschlang "Privateer 2" satte 5 Mio. Die uns



Aus dem Intro: Die Canero, ein Medizin-Schiff, kurz vor dem Abschuß

vorab gezeigten Filmausschnitte waren rasant wie Videoclips, schwungvolle Kamerafahrten und viele Schnitte sorgten für Tempo, dazu gab es atemberaubende Computeranimationen und Special-Effects sowie ein Großaufgebot bekannter Schauspieler. Übrigens hat Erin Roberts keine Hollywood-Ambitionen, die Regie überließ er einem Profi und kümmerte sich ganz um die Projektentwicklung.

Was die Handlung betrifft, herrscht bei Origin das große Schweigen. Nur soviel ist bekannt: Ein verhältnismäßig jugendlicher Held – dargestellt von dem britischen Schauspieler Clive Owen – wacht eines Tages auf und blickt einer Schar Ärzten in die Augen. Er befindet sich in einem Krankenhaus, irgendwann in einer weit entfernten Galaxie. Wer er ist, was er macht, woher er kommt, wie lange er im Koma lag – all das weiß

TEER 2

Geschäfte im Dunkeln

niemand, die Mediziner bescheinigen ihm Gedächnisschwund. Nur soviel steht fest: Sein tiefgefrorener Körper, infiziert mit einem tödlichen Virus, wurde vor etwa zehn Jahren aus dem von unbekannten Angreifern abschossenen Medizinschiff "Canera" geborgen. Seine Krankheit ist mittlerweile heilbar, er bekommt den provisorischen Namen Lev Arris sowie etwas Geld und wird bei bester Gesundheit aus der Klinik entlassen. Im Laufe der sich langsam entfaltenden Handlung spricht er mit etwa 50 anderen **Personen**, besucht acht größere Planeten sowie zehn Monde und erforscht 14, über das ganze Sternensystem verteilte Raumstationen. Die große Frage lautet natürlich: Wer bin ich?

Commerz & Conquer

Story und Spiel sind voneinander weitgehend unabhängig. Um langfristig zu überleben, braucht Lev Arris genug "Credits", wie die Währungseinheit im Spiel heißt, sowie ein anständig ausgestattetes Raumschiff. Zu Beginn reicht es nur zu einem armseligen Seelenverkäufer, später sucht Lev aus 18 unterschiedlichen Typen das Modell seiner Wahl aus – übrigens



Dreharbeiten: Die sechs Wochen in den Filmstudios waren aufwendig wie nie

ziehen in "The Darkening" etwa 50 teilweise völlig unterschiedliche Raumschiffe ihre Runden. Sein frisch erworbenes Schiff kann er weiter aufrüsten und individuell konfigurieren, je nachdem, was der aktuelle Kontostand hergibt. Um der Ebbe in seiner Kasse Einhalt zu gebieten,

STARS IN HEAVEN: ILLUSTRE NAMEN IN „PRIVATEER 2"



Clive Owen: Spielt in "Privateer 2" die Hauptfigur Lev Arris. Während Clive Owen hierzulande noch relativ unbekannt ist, hat er sich in Großbritannien durch zahlreiche Fersehfilme und vor allem als Theaterschauspieler – natürlich auch als Romeo – einen Namen gemacht.



Christopher Walken: Nach „Ripper" seine zweite große Rolle in einem Computerspiel. Einer der meistbeschäftigten Schauspieler Hollywoods, spielte u.a. den Bösewicht im 007-Streifen „Im Angesicht des Todes". Allein schon wegen seiner Rolle in „Pulp Fiction" ein Denkmal.



Jürgen Prochnow: Wer Prochnow nicht kennt, hat „Das Boot" verpennt. Der gebürtige Berliner vertritt die deutsche Schauspielerzunft fast im Alleingang in Hollywood, unter anderem in „Judge Dredd", „Dune - Der Wüstenplanet", „Beverly Hills Cop 2" oder dem „Twin Peaks"-Spielfilm.



John Hurt: Vielleicht stellt sich heraus, daß er die beste Rolle in „Privateer 2" erwischt hat: Hurt spielt einen ultracoolen, zynischen Barkeeper. Der renommierte britische Theater- und Filmschauspieler sammelte bereits Weltraumerfahrung in den Filmen „Alien" und „Spaceballs".

ELITE



„Elite", 1984 auf einem englischen BBC-Computer veröffentlicht, machte nur langsam Geschichte: Erst in den folgenden zwei Jahren wurde der Polygon-Weltraumhandel durch Spectrum- und C-64-Umsetzungen zum Kult. Mitte 91 erschien endlich eine Version für den PC, **„Elite Plus"**, die sich vom Ur-"Elite" nur durch einige unwesentliche grafische Verbesserungen unterschied. Neuen Stoff gab es erst Ende 93 (fast zeitgleich mit „Privateer"): **„Frontier – Elite 2"**. Diesmal programmier-



te David Braben ohne Ex-Partner Ian Bell, das zwar durch die Masse an echten astronomischen Daten beeindruckte, aber spielerisch nicht den hohen Suchtfaktor wie der Vorgänger erreichte. Wie groß einst die Begeisterung für „Elite" war, zeigte der Mitte letzten Jahres veröffentlichte dritte Teil **„First Encounters - Frontier II"** (siehe Bilder): Obwohl aufgrund von Bugs nicht spielbar, fand auch er enthusiastische Fans. Immerhin bot „Frontier II" die Ansätze einer Handlung, war aber in Zeiten von WC 3 technisch völlig überholt.

schlägt Lev eine Karriere als „Privateer" ein, wie im Spiel die leicht zwielichten Handelsreisenden genannt werden. Der Handel funktioniert ähnlich wie im ersten Teil: Waren auf einem Planeten billig einkaufen und hoffen, daß woanders die Preise hoch genug sind, um ordentlich Gewinn einzufahren. Aber es gibt weitere Verdienstmöglichkeiten, wer will, verdingt sich als Söldner und macht Jagd auf Verbrecher oder schlägt selbst eine entsprechende Karriere ein und schmuggelt verbotene Güter aus Piratennestern in Großstädte. Was diese Entscheidungen betrifft, hat der Spieler völlige Freiheit und kann jederzeit seinen eigenen Weg gehen, trägt aber das Risiko, in der nächstbesten versifften Raumstation mit leeren Taschen hängenzubleiben. Übrigens soll die Balance zwischen Händler- und Söldnertum besser austariert sein als im ersten Teil. Ansonsten ändert sich beim Handelspart lediglich ein kleines, aber langfristig wichtiges Detail gegenüber dem Vorgänger: War es da möglich, mit vollbeladenem Schiff und eingeschalteten Afterburnern an habgierigen Piraten und übelwollender Militärpolizei vorbeizuflitzen, so müssen Waren ab sofort in speziellen "Cargo Ships" untergebracht werden. Die sind zwar stabil, explodieren in feindlichem Dauerfeuer



Skyline: Zahlreiche aufwendige Animationsfahrten begeistern auch hartgesottene Spieler



Mathilda May: Die französische Schauspielerin bei den Dreharbeiten

Wumm: Ein Weltraumpirat weniger

„PRIVATEER": INTERGALAKTISCHER WARENAUSTAUSCH, TEIL 1



Nachdem der erste „Privateer" Ende 93 erschien, machten einige Spieletester lange Gesichter: Was war mit der versprochenen SuperVGA-Fluggrafik? Origin kündigte die aus irgendwelchen Gründen zwar an und verteilte auch fleißig ScreenShots – dabei hätte beim Stand der Technik (486er waren Luxus) klar sein müssen, daß es damit nichts wird. „Privateer" nutzte die gleiche Grafikengine wie „Wing Commander 1 & 2" und erzeugte räumlichen Eindruck nicht mit Polygonen, sondern durch geschicktes Verschieben und Vergrößern von Bitmaps. Vier Raumschiffe standen einem jungen Raumpiloten zur Verfügung, um unterschiedlichste Waren – Pelze, Stoffe, Waffen oder Computerspiele – gegen Bares durch das Gemini-System zu transportieren. Wer sich für eine Söldnerkarriere entschied, jagte Piraten, Kilrathi und religiöse Fanatiker. Irgendwann im Laufe der Handlung stieß er auch auf ein "Osterei": Eine grüne Drohne außerirdischen Ursprungs, deren zerstörerische Tour durchs Weltall nur der Spieler stoppen konnte. Wer sich in den Missionen per Sprachausgabe von seinen Gegnern beleidigen lassen wollte, mußte für runde 50 Mark das „Speech Accessory Pack" erwerben. Die etwa ein halbes Jahr später nachgeschobene Missiondisk „Righteous Fire" war zwar solide, aber uninspiriert und bot außer zusätzlichen Grafiken nur einen neuen Gegner. Kurz darauf veröffentlichte Origin den kompletten „Privateer" auch auf CD, ergänzt um Sprachausgabe in Zwischensequenzen. Die CD gibt es in EAs/Origins Budget-Reihe für ca. 30 Mark immer noch zu kaufen.





Sonnig: Eine der 14 Raumstationen von innen

Landeanflug: Im All warten riesige Objekte

aber trotzdem irgendwann. Es gibt unterschiedliche Typen von Kargoschiffen: Die einen sind klein und fassen kaum Ladung, folgen Arris aber relativ flott durch das Weltall. Andere – riesig, mit kräftigen Schutzschilden und teilweise sogar automatischen Waffen ausgerüstet – sind dafür langsam und träge. Je nach gewähltem Modell muß Lev mehr oder weniger Credits für deren Miete überweisen. Wer sich alleine dem massiven Ansturm gegnerischer Raumschiffe nicht gewachsen fühlt, heuert Wingmen an. Diese bezahlten Söldner begleiten ähnlich wie Maniac & Co. in "Wing Commander" den Spieler und führen auch vergleichbare Befehle wie "Angreifen", "Formation aufbrechen" oder "Gib mir Feuerschutz" aus. Die etwa 30 verschiedenen Wingmen (und -women) tauchen in den Videos nicht auf, sondern werden über ein Menü ihren speziellen Fähigkeiten entsprechend ausgewählt; je kampfkräftiger der **Wingman**, desto höher fällt natürlich seine Heuer aus.

Warten auf...

„Privateer 2 – The Darkening" erscheint Ende Oktober in einer komplett synchronisierten Fassung. Das Programm läuft unter DOS nur in SuperVGA, soll aber niedrigere Anforderungen an die Hardware stellen als „Wing Commander IV". Ob sich unser positiver Gesamteindruck bestätigt, wird ein ausführlicher Test zeigen. *ste*



Wingman: Detaillierte Angaben zu Kampfkraft und verlangtem Preis in der „Personalakte".

Action: Militärpolizisten wollen Lev an den Kragen, weil er als Pirat arbeitet

SYNCHRON



Der Sprecher des Lev Arris

Wie alle Origin-Programme seit dem dritten „Wing Commander", wird auch „Privateer 2" von der Münchner „Film- & Fernseh-Synchron" mit deutschsprachigen Stimmen unterlegt. Die Rohfassung der Texte kommt direkt von Origin, der Rest wird hier übersetzt, zum Teil erst im Studio, schließlich müssen Sprache und Lippenbewegungen exakt zueinander passen. Aufgenommen wird auf digitalen 8-Spur-



Der gesamte „P2"-Text

Systemen, dann das Ergebnis mit Hintergrundgeräuschen gemischt und an den Hersteller geschickt – hier ist die Spielebranche sogar den Filmfirmen voraus, die noch nicht von analogen auf digitale Verfahren umgestiegen sind. Die Aufnahmen für „Privateer 2" dauern etwa acht Tage, etwas länger also als bei einem Spielfilm. Denn besonders aufwendig sind die vielen kurzen Sätze der Wingmen, die im „Off"-Verfahren aufgenommen werden. Lev Arris wird von Schauspieler Frank Muth gesprochen; Jürgen Prochnow synchronisiert sich natürlich selbst.

Privateer 2 - The Darkening

Genre
Action

Hersteller
Origin/EA

Erscheinung geplant
Ende Oktober '96

INTERVIEW

mit Erin Roberts

Viele wissen gar nicht, daß Chris Roberts einen jüngeren Bruder hat. Dabei war **Erin** schon bei dessen frühen Programmen beteiligt, etwa an "Times of Lore", "Wing Commander 1 & 2", "Strike Commander" sowie "Privateer". Zeitweise arbeitete Erin mit Richard Garriott zusammen an "Ultima". POWER PLAY traf Erin Roberts in der "Electronic Arts"-Niederlassung in Manchester.

Power Play: Erin, du hast schon am ersten "Privateer" mitgearbeitet. Warst du mit dem Ergebnis zufrieden?

Erin Roberts: Für damalige Verhältnisse war das Programm ausgezeichnet. Ich persönlich mochte nur einige der Grafiken nicht, und die Story war viel zu kurz und oberflächlich. Das haben wir jetzt deutlich verbessert, am Spielprinzip selbst wollten wir nur wenig ändern.

PP: Origin hat früher immer betont, daß "The Darkening" und "Privateer 2" völlig unterschiedliche Spiele sind.



Das ganze „Privateer 2"-Team

Erin: Ursprünglich waren auch zwei Spiele geplant. Ich habe vor drei Jahren mit den ersten Planungen zu "Privateer 2" begonnen, während Origin getrennt davon an "The Darkening" bastelte. Irgendwann stellten wir dann etwas verblüfft fest, daß sich die beiden Projekte sehr ähneln. Also erscheint jetzt beides zusammen als "Privateer 2 – The Darkening".

PP: Benutzt ihr die gleiche 3D-Engine wie im letzten "Wing Commander"?

Erin: Nein, die in "Privateer" ist brandneu. Es handelt sich um die Variante einer "B-Render" genannten Engine, die wir mittlerweile aber fast komplett umgeschrieben haben. Die Möglichkeiten in „Wing" waren für unsere Zwecke zu beschränkt. Wir wollten realistische Lichteffekte. Wenn man jetzt mit Lasern an einem größeren Transporter entlang schießt, wandert das Licht. Außerdem ist unsere Engine zweieinhalb mal so schnell, auch auf langsameren Rechnern läuft alles flüssig. Wir haben schon Schlachten mit 100 anderen Raumschiffen probiert, selbst da gab es kaum Verzögerungen.

PP: Auch die Schiffe selbst werfen Licht und Schatten. Wie kann das sein, mitten im finsteren Weltall?

Erin: Da mußten wir zu einem Trick greifen. Du kennst sicherlich das Hintergrundbild mit Sternen und Galaxien in allen „Wing"-Spielen. Also, bei uns hat einer der kleinen Sterne eine besondere Funktion, denn aus dieser Sonne kommt Licht und beleuchtet die Umgebung.

PP: Man kann da aber nicht hinfliegen, oder?

Erin: Nein, sie ist wirklich nur in die Bitmap eingebaut, man hat immer die gleiche Entfernung zu ihr, egal wo man ist.

PP: Hat sich bei den Filmsequenzen etwas verändert?

Erin: Hauptsächlich wollten wir die Qualität weiter hochschrauben. Also haben wir für die Kompression der Videos ein neues Verfahren benutzt, das Electronic Arts in Kanada entwickelt hat.

PP: "Privateer 2" kostet alles in allem 5 Mio. Dollar. Ist es wirklich nötig, soviel Geld für ein Spiel auszugeben?

Erin: Natürlich nicht, aber wenn wir das Geld haben, machen wir das Bestmögliche daraus. Ich werde übrigens oft gefragt, ob es nicht seltsam ist, daß wir 3,5 Mio. für die Dreharbeiten und "nur" 1,5 für den Rest ausgeben. Ganz einfach: Wir hätten sogar 10 Mio. nur für das Spiel verbraten können – noch besser wäre es nicht geworden. Wir haben derzeit das Optimum erreicht.

PP: Glaubst du an die Zukunft von "Interactive Movies"?

Erin: "Darkening" ist so gesehen keiner. Die Filme sind das Sahnehäubchen und sorgen für Atmosphäre. Trotzdem: Am wichtigsten ist das Gameplay. Ähnliches gilt auch für die Schauspieler. Berühmte Namen sind für den Spielspaß unwichtig, aber so interessieren sich auch Leute für "Privateer 2", die mit Computerspielen nichts am Hut haben.

PP: Wenn ich alle Filmszenen gesehen habe, kann ich weiter durch das Weltall flitzen oder heißt es "Game Over"?

Erin: Nein, du spielst so lange wie du möchtest. Anders als bei "Wing Commander" gibt es keine Missionen, die man unbedingt schaffen muß, um irgendwann den Abspann zu sehen. Bei uns ist die Geschichte nur Hintergrund – wir haben uns einiges einfallen lassen, laß dich mal überraschen.

PP: Wovon hängt es denn ab, wann die Story weitergeht?

Erin: Von einer Mischung aus Zufall und deinem "Kill-Score". Sobald du eine bestimmte Zahl von Piraten oder was auch immer abgeschossen hast, geht es weiter.

PP: Entwickelt ihr "Darkening" eigentlich komplett in Manchester?

Erin: Ja, wir machen hier das erste vollständig in Europa produzierte Origin-Spiel. Natürlich stehen wir per eMail, Telefon und Fax mit Austin in Kontakt, ich pendle ständig zwischen England und den Staaten hin und her. Außerdem hatten wir uns jetzt, in der heißen Phase einige Programmierer von dort ausgeliehen. Die sind allerdings inzwischen wieder auf dem Weg zurück.

PP: Auf wie viele Monate Verspätung müssen wir uns bei "Darkening" einstellen?

Erin: Wir sind pünktlich.

PP: Klar...

Erin: Klingt nicht sehr glaubwürdig, ich weiß. Aber im Prinzip sind wir schon jetzt so gut wie fertig. Was noch fehlt, sind Kleinigkeiten. Besonders bei den "Credits" fummeln wir noch. Außerdem fehlt die "Raketen-KI", also die künstliche Intelligenz für das Abfeuern der gegnerischen Raketen.

PP: Für alte "Wing Commander"-Haudegen eine der wichtigsten Fragen zuletzt: Wievielen Kilrathi begegne ich in "Privateer 2"?

Erin: Keinem Einzigen.

PP: Spielt „Darkening" nicht im "Wing Commander"-Universum?

Erin: Doch, aber in einem anderen und weit entfernten Teil der Galaxie, dem "Tri-System". Die Menschen dort wissen nichts von dem, was sich auf der Erde abspielt. Die Charaktere und Kulturen sind anders. Wenn wir uns strenger an die Vorgaben aus "Wing" halten, sind unsere Möglichkeiten zu eingeschränkt. So konnten wir unsere eigene, neue Welt schaffen. *ste*

3 SKULLS of the Toltecs

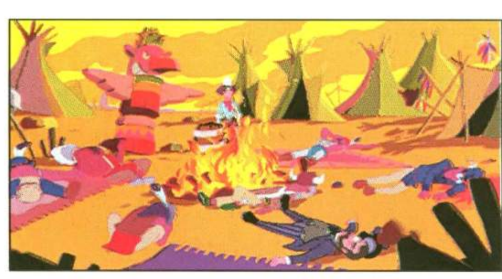
Von Spaniern entworfenes Western-Adventure im Lucky-Luke-Look

Wäre Fenimore Fillmore an diesem Tag doch bloß im Bett geblieben! Nicht genug, daß er einen selten dämlichen Namen trägt und der Sheriff ihn wegen Wegelagerei sucht, jetzt wird er auch noch Zeuge eines Raubüberfalls in der trostlosen Wüste Arizonas. Er verscheucht die drei Banditen mit viel Einsatz und Zielwasser und kümmert sich danach um das Opfer, einen fahrenden Händler, der vor allem mit selbstgebrauten Tinkturen zu Geld kommt. Buck, so sein Name, bittet Fenimore, ihm zur Stärkung ein Fläschchen eines Verjüngungselixiers zu reichen. Da unser Cowboy zwar schnelle Hände aber einen langsamen Geist besitzt, reicht er Buck irrtümlicherweise ein **Haarwuchsmittelchen,** was für diesen tödlich endet. In seinen letzten Lebensminuten erzählt er Fillmore allerdings noch eine etwas wirre Geschichte von einem alten Indianerschatz, zu dem man mit Hilfe von drei goldenen Totenköpfen gelange. Einen davon überreicht er Fenimore, der ihn aber bald darauf unfreiwillig an die Gauner unter Kommando des einäugigen Dicksons hergeben muß.



Bucks letztes Stündlein hat geschlagen

Im Comicstil gepinselte SVGA-Grafiken mit teils aufwendig animierten Charakteren kennzeichnen die Jagd nach den Schädeln, denen neben Fenimore Fillmore und Dickson auch noch ein irrtümlich zum Colonel beförderter Franzose, ein skrupelloser Mönch, ein Apachenstamm und mexikanische Revolutionäre hinterher sind. Das Interface ist mit dem klassischer LucasArts-Adventures fast baugleich: Mittels acht Verben am unteren Bildschirmrand leitet Ihr Fenimore durch die Westernkulissen, fährt der Cursor dabei über einen interessanten Gegenstand, erscheint dessen Name und mit der rechten Maustaste kann die nun passende, hervorgehobene Aktion sofort veranlaßt werden. Da in Arizona interessante Lokalitäten große Distanzen aufweisen, bewegt sich Fenimore alternativ mit einem kleinen Esel oder einer Draisine vorwärts. Da gleich zu Anfang des Abenteuers viele Anlaufpunkte offen stehen, hält es den Helden nicht lange an einem Ort. Erschwerend kommt hinzu, daß einige Rätsel früh auftauchen, aber erst zu einem deutlich späteren, unbekannten Zeitpunkt zu lösen sind. Folglich wetzt man sich auf der Suche nach dem nächsten Gegenstand und dem dazu passenden Problem einige Paar Cowboystiefel ab, bis es wieder weitergeht.



Fenimores selbstgebrannter Whisky ist absolut umwerfend



Der Papagei läßt sich nur mit einer List fangen

Der Toltekenschatz wird komplett in Deutsch gesucht, wobei die Güte der Sprecher zwischen bemitleidenswert und Fernsehserien-tauglich schwankt. *mg*

GEHT SO

Michael Galuschka

Noch nie habe ich mir bei einem Adventure dermaßen schwachsinnige Dialoge anhören müssen. Sie legen den Schluß nahe, daß die reichlich konsumierten Zigarren zur Gänze aus Koks bestehen. Kleines Beispiel gefällig? Sheriff im Saloon zu Fenimore: "Wie stehts, Fremder?" Fenimore darauf: "Dann lassen sie uns doch noch über etwas anderes reden." Sheriff: "Ich fürchte schon". Kann ich bei diesem Manko gerade noch so beide Augen zudrücken, finde ich die Intoleranz von Revistronic unverschämt. Selbst logischste Aktionen wie das Anzünden einer Kerze mitt einem Streichholz würgt unser Held mit erheiternden Kommentaren à la "das paßt nicht zusammen" ab, wenn es ihm momentan nicht ins Konzept paßt. Westernfans seien allerdings beruhigt: Die in einer gut durchkonstruierten Story eingebetteten Puzzles sind größtenteils nachvollziehbar, driften aber teilweise fast schon ins Banale ab. Dieser Schuß ging zwar nicht nach hinten los, ein Volltreffer ist "3 Skulls" aber beileibe nicht.

Name	**3 Skulls of Toltecs**
Genre	Adventure
Hersteller	Revistronic/Warner
Niveau	mittel
Preis	ca. 95 Mark
Spieler	1

System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	1-5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 49%

Sound 42%

Spielspaß

57%

Bilder auf CD

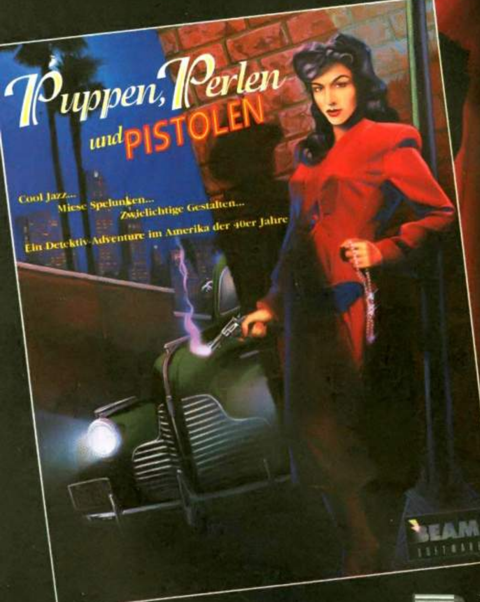
Puppen, Perlen und PISTOLEN

Harte Zeiten für Detektive

FRAUEN MACHEN ÄRGER, ABER ÄRGER IST IHR GESCHÄFT. FÜR DIE RICHTIGE FRAU UND HUNDERT DOLLAR VORSCHUSS WÄREN SIE BEREIT, EIN PAAR ZÄHNE UND IHRE FREUNDE AUFS SPIEL ZU SETZEN.

IN EINER SCHMUTZIGEN WELT ZWISCHEN KORRUPTEN POLIZISTEN, GESTOHLENEN DIAMANTEN, BEGIERDE UND MORD MÜSSEN SIE DEN FALL LÖSEN – UND ÜBERLEBEN.

Ab Oktober
für PC CD-ROM



Top-Highlights:

- Ein interaktives Detektiv-Adventure im Stil des „Film Noir" der 40er Jahre
- 30 gerissene Charaktere in einer raffiniert-verworrenen Geschichte
- Zahlreiche, nicht lineare Spiellösungen
- Mit dem coolen Original-Jazz-Soundtrack
- Doppel-CD mit mehr als 40 Spielstunden
- Komplett in Deutsch

PHILIPS

Im Exklusiv-Vertrieb von

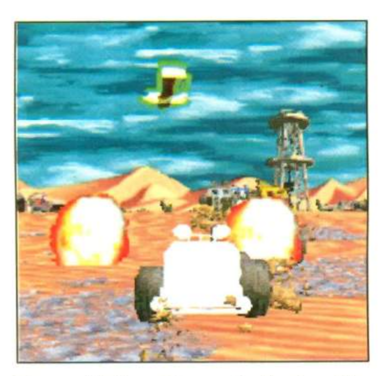


http://www.bomico.com



SPEEDRAGE

Mit Buggy und Speed Boat gegen die Konkurrenz – wenn´s sein muß mit Gewalt


Bumm! Eine Granate hat voll in den Buggy eingeschlagen

Wenn einem schon keine anständige Hintergrundstory einfällt, läßt man sie am besten ganz weg. Nach diesem löblichen Motto programmierte das deutsche Newcomerteam "Hexerei" eine ballastfreie Bitmapraserei mit verhaltenen Actioneinlagen. Wem diese Einstufung wenig weiterhilft: Speedrage ist eine schlecht komponierte Mischung aus Team 17s "World Rally Fever" und Domarks "Big Red Racing". An Ersteres erinnert der Grafikstil sowie der Waffeneinsatz, an Letzteres die verschiedenen Fahrzeuge. Neben dem zur Zeit hippen Strandbuggy darf man auch in einem Power Boat auf die Jagd nach Plätzen, Punkten und Pokalen gehen. Reine Bleifüße belassen es beim "Race"-Modus; wie der Name schon besagt, kommt hier ausschließlich der erste Part des Titels zum Tragen – Speed. Weniger friedvolle Naturen rücken dem restlichen Feld in der zweiten Variante – Rage – zusätzlich mit einem kompletten Waffenarsenal inklusive Plasmagewehr, Granaten und Raketen zu Leibe. Minen bzw Ölfontänen sorgen dafür, daß man den Gegnern auch nach hinten eine verpassen kann. Auf den Strecken herumliegende **Extras** verhelfen zu einem kurzfristigen Tuning des eigenen Gefährts. Neben Beschleunigungs- und Höchstgeschwindigkeits-Pick-Ups sind besonders die Powersymbole begehrt, die die Lebensenergie des nach mehreren Treffern stark mitgenommenen Boliden wieder auffrischen. Ist ein Sieg aus eigener Kraft nicht mehr drin, empfiehlt sich das Abklappern der um die Kurse verteilten Abkürzungen. Doch Vorsicht: Manche entpuppen sich schnell als Sackgasse, andere sind nicht so kurz wie sie aussehen. Zum Glück fahren die Kontrahenten immer brav-doof auf der Hauptstrecke, weichen manchmal triumphversprechenden Schleichwegen richtiggehend aus, wodurch sich Kämpfen bis zur Ziellinie lohnt.


Der Pfeil zeigt die ungefähre Richtung an, das Mini-UFO stellt eine Waffenkapsel dar


Die nächste Kurve ist immer nur sehr schwer zu erahnen


Die Buggys fliegen heute aber wieder ziemlich tief...

Der Rennzirkus in "Speedrage" ist ein äußerst nüchterner. Als Belohnung für die Meisterschaft gibt es weder Tusch noch Blumen, sondern ein Wiedersehen mit dem Hauptmenü. Wer dann noch nicht die Nase voll hat, kann sich mit bis zu sieben Gleichgesinnten in einem Netzwerkmatch die Granaten um die Ohren hauen. mg


Michael Galuschka

NA JA

Speedrage muß ursprünglich für den C64 geplant gewesen sein, so sprichwörtlich uralt sieht es im Vergleich zu den Mitbewerbern aus. Zudem ist die Grafik nicht nur häßlich, sondern auch noch äußerst eintönig, da alle Strecken im Wasser bzw. auf dem Land mit jeweils einem einzigen öden Grafikset bearbeitet wurden. Nun ist die Präsentation bei einem Rennspiel zwar wichtig, aber für die Bewertung letztendlich nicht entscheidend. Ein kurzer Blick auf die wenigen Prozentchen macht deshalb schnell klar: Außer vereinzelt herumstehenden Sprungschanzen und spärlich auftauchenden Abkürzungen verschonten die Programmierer ihren Zögling vor jeglichen originellen Einfällen. Das Rumballern könnte kaum schlichter sein und ist außerdem relativ unwichtig, die beiden eingesetzten Fahrgeräte bleiben die ganze Saison über so wie sie sind, von Tuning oder gar verschiedenen Modellen keine Spur. So bleibt abschließend festzustellen: Geschwindigkeit – wenn sie gut gemacht sein soll – ist sehr wohl eine Hexerei.

Name	**Speedrace**
Genre	Rennspiel
Hersteller	Hexerei/Telstar
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 80 Mark
Spieler	1 bis 8

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

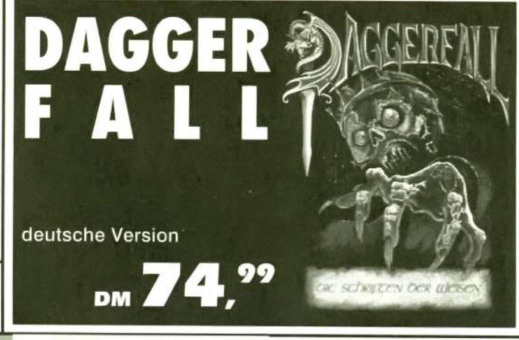
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	4 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	keine

Grafik **27%**
Sound **42%**
Spielspaß

Solo	Multi
29%	42%

Bilder auf CD





CD-ROM

Titel		Preis
7th Guest	DA	19,99
5th Musketeer	DV	67,99
After Life	DA	74,99
AH - 64 Longbow	**DV**	**79,99**
Anvil of Dawn	DV	69,99
ATF Adv. Tactical Fighter	DV	79,99
Azarel Tears	DV	69,99
Bad Mojo	DV	79,99
Baku Baku	DA	54,99
Baphomets Fluch	DV	74,99
Batmann Forever	DA	69,99
Battle Isle 3	DV	64,99
Battle Race	DA	69,99
Biing	DV	59,99
Bleifuß	DV	49,99
Bleifuß 2	DVx	59,99
Blood and Magic	DV	i.V.
Bug	DV	54,99
Caesar 2	DV	74,99
Central Intelligance	DAx	74,99
Civilization 2	DV	79,99
Civil War General	**DV**	**79,99**

CD-ROM

Titel		Preis
Manic Karts	DA	29,99
Martini Racing	**DV**	**24,99**
Mechwarrior 2	DV	74,99
Mechwarrior 2/Win. 95	DV	74,99
Mechwarrior 2 Data	DV	39,99
Mega Pack 5	DA	79,99
Mega Pack 6	**DV**	**79,99**
Mega Race 2	**DV**	**54,99**
MissionForce Cyberstorm	**DV**	**84,99**
Monopoly	DV	59,99
Monster Truck	DVx	74,99
Myst	DV	64,99
NBA Live 96	DV	79,99
Need for Speed Ed.	DV	79,99
NHL Hockey 96	DV	79,99
NHL Hockey 97	DVx	74,99
Normality	DV	74,99
Offensiv - HSV	**DV**	**59,99**
Offensiv-Bay. München	**DV**	**59,99**
Offensiv - Düsseldorf	**DV**	**59,99**
Offensiv - Schalke	**DV**	**59,99**

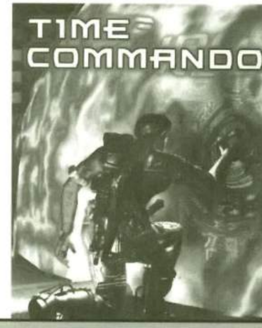
Bestell-Telefon:
Tel.: (02 81) 9 52 98-0
Fax: (02 81) 9 52 98-10

Titel		Preis
Command & Conquer	DV	79,99
Comm. & Conq. Data	DV	24,99
Comm. & Conquer 2	**DVx**	**89,99**
Command Aces/Win.95	DV	74,99
Conquest o.t. New World	DV	78,99
Cronicle o. t. Sword	DV	74,99
Crusader No Regret	**DV**	**64,99**
Cyberia 2	DV	69,99
Daggerfall	DV	74,99
Darker	DA	74,99
Das schwarze Auge 3	**DVx**	**39,99**
Daytona USA	DVx	74,99
Deadline	DV	39,99
Der Produzent	**DV**	**74,99**
Die große Schlacht in den Ardennen	**DV**	**69,99**
Die Hard Trilogy	**DVx**	**74,99**
Die Schlümpfe	DV	69,99
Descent 2	DA	78,99
Destruction Derby	DA	84,99
Destruction Derby 2	DVx	74,99
Diabolo	DVx	84,99
Die Fugger 2	DV	74,99
Die Siedler 2	DV	69,50
Discworld	DV	74,99
Discworld 2	DVx	74,99
Dungeon Keeper	DVx	74,99
Earth Siege 2	DV	79,99
Earthworm Jim 1 + 2	DV	64,99
Elisabeth 1	DV	89,99
F1 Manager	DV	69,99
Fantasy General	**DV**	**69,99**
Fifa Soccer 96	DV	59,99
Firefight	DA	59,99
Flottenmanöver	DVx	74,99
Flugsimulator 5.1	DV	99,99
Formula One Gr.Prix 2	**DV**	**99,99**
Gabriel Knigt 2	DV	77,99
Gear Head	DV	49,99
Gene Maschine	**DV**	**69,99**
Gene Wars	DVx	79,99
Golden Gate Killer	**DV**	**69,99**
Hard Line	DVx	59,99
Heart of Darkness	DVx	84,99
Heroes of Might & Magic	DV	54,99
Hind-Kampfhubschr.	**DV**	**74,99**
Hugo 3	DV	64,99
Hugo 4	**DVx**	**67,99**
Hugo Screensaver	**DVx**	**34,99**
Indy Car Racing 2	DA	74,99
Jagged Alliance 2	DV	i.V.
Lands of Love 2	DAx	89,99
Lemmings Paint Ball	DA	29,99
Lighthouse	**DV**	**84,99**
Load Star	DAx	77,99

Titel		Preis
Offensiv - Bielefeld	**DVx**	**59,99**
Offensiv - Dortmund	**DVx**	**59,99**
Olympic Games	**DA**	**67,99**
Olympic Soccer	DA	67,99
Pandora Akte	DVx	79,99
Panzer Dragon	DVx	74,99
Pax Imperia 2	DV	i.V.
PGA European Tour	DA	49,99
PGA Tour Golf 96	DA	79,99
PGA Tour Golf 96 Data	DA	34,99
Phantasmagoria	DV	79,99
Phantasmagoria 2	DV	i.V.
Pole Position	DV	87,99
Powerplay Hockey	DA	x59,99
Pray for Death	**DVx**	**39,99**
Privateer 2/Darkening	DV	i.V.
Pro Pinball the Web	DA	49,99
Quake	**DA**	**69,99**
Rebel Assault 2	DV	79,99
Return Fire WIN 95	DV	79,99
Return of Arcade	DA	i.V.
Riddle of Master LU	DV	74,99
Ripper	DV	79,99
Risiko	DVx	74,99
Rivers of Dawn	DA	67,99
Schlacht von Waterloo	**DV**	**69,99**
Schleichfahrt	DVx	74,99
Sega Rallay	DVx	74,99
Shannara	DV	69,99
Shell Shock	DV	59,99
Shivers	DV	74,99
Silent Hunter	DV	69,99
Silent Thunder	DV	89,99
Sonic	**DA**	**49,99**
Space Hulk 2	DA	79,99
Star Gate	DVx	44,99
Star Trek Klingon	DA	67,99
Star Trek Tech. Manuel	**DV**	**69,99**
Star Wars Collection · Rebell Assault 1 · X-Wing · Star Wars Screensaver	DV	54,99
S.T.O.R.M.	**DVx**	**79,99**
Strike Base	DV	54,99
Syndicate 2 / Wars	**DV**	**79,99**
T.F.X. 2000 Eurofighter	DV	79,99
Terra Nova	**DV**	**69,99**
Terminator Future Shock	DV	69,99
The Dig	DV	74,99
Think X	DV	39,99
Tie Fighter SVGA	**DV**	**69,99**
Time Commando	**DV**	**74,99**
Tilt	DA	51,99
Tomb Raider	DVx	69,99
Toonstruck	DVx	74,99

Unsere Hit`s!

TIME COMMANDO
deutsche Version





DM 74,99

Command & Conquer 2
VORBESTELLUNG EMPFOHLEN!
"Alarmstufe Rot"
Deutsche Version
Erscheinungstermin 2. Oktober
nur DM 89,99

PRIVATEER 2 DARKENING
deutsche Version
DM 79,99

SYNDICATE 2 WARS
ET Mitte September
deutsche Version
DM 79,99

CRUSADER NO REGRET
deutsche Version
DM 64,99

GENE WARS
ET ca. 20. September
deutsche Version
DM 79,99



BAPHOMETS FLUCH
deutsche Version
74,99

Quake
Deutsche Anleitung
nur DM 69,99

CD-ROM

Titel		Preis
To Shin Den	DV	64,99
Urban Runner	DV	69,99
Vollgas	DV	54,99
Viking Conquest	DV	67,99
Virtua Fighter	**DA**	**74,99**
Warcraft 2	DV	74,99
Warcraft 2 Data	**DV**	**24,99**
Warhammer	DV	69,99
Westwood Compilation: • Kyrandia 1 - 3 • Dune 2 • Lands of Lore	DV	69,99
Wing Commander 4	**DV**	**79,99**
Worms	DV	64,99
Worms Data	DV	34,99
Zorck Nemesis	**DVx**	**84,99**
"Z"	**DV**	**74,99**

Angebote solange Vorrat reicht

Titel		Preis
Aces over Europe	DV	19,99
Albion	DV	34,99
Alone in the Dark 1	DV	24,99
Armored Fist	**DV**	**29,99**
Ascendancy	DV	49,99
Battle Bugs	**DV**	**29,99**
Battle Isle 1 + Data	DV	24,99
Battle Isle 2 + Data	DV	34,99
Betrayal at Krondor	DV	19,99
Beneath a Steel Sky	DV	19,99
Bioforge	**DV**	**29,99**
Caesar 1	DA	19,99
Chewy ESC from F5	DV	34,99
Creature Shock	DV	19,99
Crusader No Remorse	**DVx**	**29,99**
Daedalus Encounter	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 1	**DV**	**24,99**
Das schwarze Auge 2	**DV**	**24,99**
Dawn Patrol	DV	24,99
Day of Tentacle	DV	34,99
Der Reeder	**DV**	**19,99**
Die Siedler 1	DV	34,99
Dune 2	DV	29,99
Earth Siege 1	**DV**	**19,99**
Eishockey Manager	**DV**	**19,99**
Fifa Soccer 95	**DV**	**29,99**
Flight o.t. Amaz. Queen	DV	39,99
Freddy Pharkas	**DV**	**19,99**
Gobliins Teil 1+2	DV	19,99
Gobliins Teil 3	DV	19,99
History Line 14 - 18	DV	29,99
Inca 1	DV	19,99
Incredibble Maschine 1	DV	19,99
Iniana Jones 4	DV	29,99
Indy Car Racing 1	DA	19,99
Jagged Alliance	**DV**	**29,99**
Kings Quest 7	DV	39,99
Lands of Lore	DV	29,99
Little Big Adventure	**DV**	**29,99**
Load Runner	**DV**	**29,99**
Lost Eden	**DV**	**19,99**
Lost in Time	DV	19,99
Magic Carpet 1+Data	DV	29,99
Maniac Karts	DA	29,99
Monkey Island 1	**DV**	**24,99**
Monkey Island 2	**DV**	**24,99**
NHL Hockey 95	DA	29,99
Noctropolis	DV	29,99
Outpost 1.5	**DV**	**34,99**
Pizza Connection	**DV**	**19,99**
PGA 486	**DAx**	**29,99**
Police Quest 4	**DV**	**19,99**
Populus+Power Mong	DA	29,99
Privateer+Data	DA	29,99
Rebel Assault 1	DV	34,99
Return to Zorck	DV	29,99
Rüsslesheim	DV	19,99
Sam & Max	DV	29,99
Shadow of the Comet	DV	24,99
Shanghai Great Moments	DV	29,99
Sim City Enhanced	DV	24,99
Simon the Sorcerer 1	DV	29,99
SSN - 21 Seawolf	DV	29,99

Weitere Angebote

Titel		Preis
Space Hulk	DV	29,99
Space Quest 4	DA	19,99
Space Quest 6	**DV**	**34,99**
Star Trek 1	DV	24,99
Star Trek 2	DV	24,99
Steel Panther	DV	39,99
Strike Command.+Data	DA	29,99
Syndicate Plus	DV	29,99
System Shock	DV	29,99
Theme Park	**DV**	**29,99**
Ultima Underworld 1+2	DA	29,99
U.S. Navy Fighter	**DV**	**29,99**
Wing Armada	DA	29,99
Wing Commander 3	**DV**	**34,99**
X - Wing	**DV**	**29,99**

Wir führen über 200 Spielelösungen zum Beispiel

Titel	Preis
Battle Isle 3	14,80
Civilization 2	14,80
Command & Conquer	14,80
Command & Conquer Data	14,80
Fugger 2	14,80
Gabriel Knight 2	14,80
Prisoneer of Ice	14,80
Riddle o. Master LV	14,80
Siedler 2	14,80
Simon & Sorcerer T. 1+2	14,80
Space Quest 6	14,80
Star Treck Next Generation	14,80
The Dig	14,80
Warcraft 2	14,80
Wing Commander 4	14,80

Zubehör

Artikel	Preis
Original Soundblaster 16 Value P&P	169,99
Original Soundblaster 32 P&P	259,99
Logitech Wingmann extr.	89,99
Micros. Sidewinder 3 D Pro	89,99
Gravis Joystick Analog Pro	49,99
Gravis Game Pad 4 Button	34,99
Gravis Gripp Pad System enthält: 4-Player Game Interface und 2 Pads mit je 8 Button inclusive NHL Hockey 96 deutsch	159,99
Gravis Gripp Pads / 2 Pads je 8 Button	59,99
Thrustmaster-Lenkrad T2 incl. Gas u. Bremse	**219,99**

Händleranfragen erwünscht!

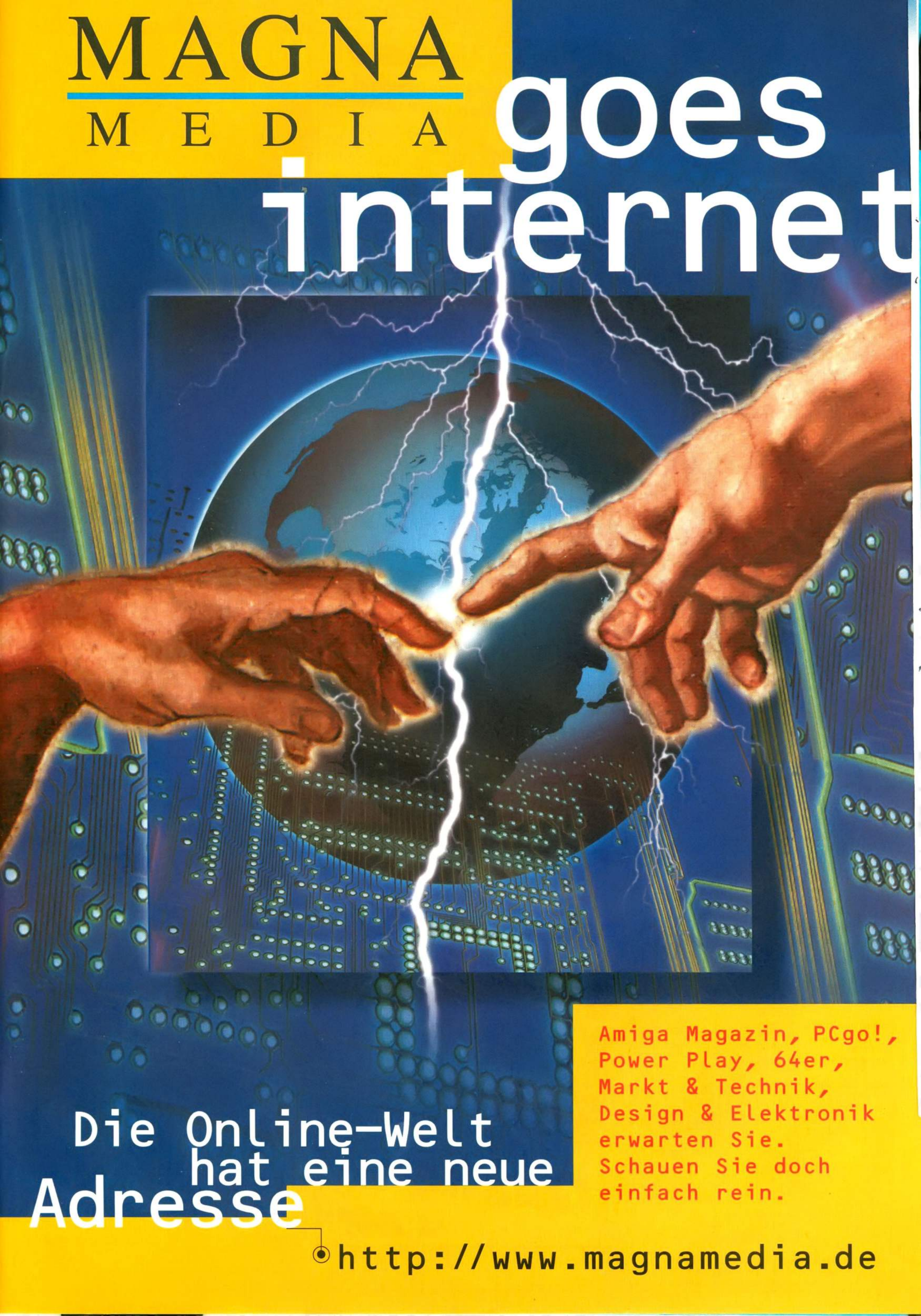
Probleme?

Sie haben Probleme mit der Installation Ihrer Software? Kein Problem, denn wir lassen UNSERE KUNDEN nicht im Regen stehen! Insider wissen, bei Konfigurationsprobleme Call&Play HOTLINE anrufen und nach "Frank Klein" fragen. Probieren Sie es doch einfach mal aus.

Hotline 02 81-9 52 98 13

Versandbedingungen: Ab DM 250,- Portofrei · Vorkasse DM 6,90 pro Paket
Bei Nachnahme DM 10,50 pro Paket zzgl. Nachnahmegebühr
Für bestellte und annahmeverweigerte Ware berechnen wir DM 15,- pauschal!

DV= Spiel und Anleitung deutsch · DA = Anleitung deutsch · EV= voll englisch
i.V.= in Vorbereitung · x= Spiel war bei Redaktionsschluß noch nicht am Markt
Für Druckfehler keine Haftung! Irrtümer u. Änderungen vorbehalten!


MAGNA
MEDIA
goes
internet
Die Online-Welt
hat eine neue
Adresse
Amiga Magazin, PCgo!,
Power Play, 64er,
Markt & Technik,
Design & Elektronik
erwarten Sie.
Schauen Sie doch
einfach rein.
http://www.magnamedia.de

SUPPORT 10/96

Hier bieten wir Euch alles, was Ihr an Informationen rund um Computerspiele braucht – angefangen bei Tips zum Hardwarekauf bis hin zur Komplettlösung.

[Erste Hilfe]

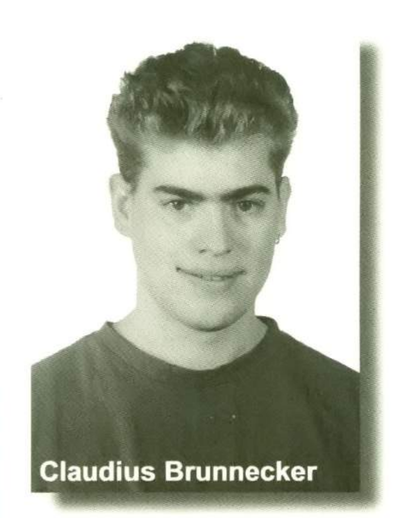
[Hexerei]

[Tips & Tricks]

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Hans-Pinsel-Str. 2
85531 Haar bei München






Claudius Brunnecker

Da die meisten von Euch ja nun aus dem Urlaub zurück sein dürften, habe ich gleich eine Bitte: Ihr würdet uns viel, viel Arbeit ersparen, wenn Ihr uns Eure Tips auf Diskette einschicken würdet, statt nur auf Papier. Also, gebt Euch 'nen Ruck!

Urban Runner

Anstelle eines Stadtplanes haben wir für alle, die bei Urban Runner nicht mehr weiter wissen, eine Komplettlösung, die uns Jens Heinmann aus Dillenburg geschickt hat.

Fabrik – Ziel: dem Leibwächter zu entkommen und die Fabrik zu verlassen.

Verfolgung

Dem Teufelskreislauf der Verfolgung auf der Galerie entkommt Ihr, indem Ihr die Treppe nach unten nehmt. Wenn Ihr im Uhrzeigersinn lauft, nachs links klicken, ansonsten nach rechts.

Untergeschoß

Im Kellerraum angekommen, den Kleiderschrank finden. Diesen anklicken, um den Angelhaken und die Angelschnur zu entnehmen. Die Angelschnur an der Treppe benutzen. Die Tür anklicken: Max geht auf die Treppe, um den Leibwächter zu beschimpfen, der in den Raum tritt und stehenbleibt.Den Angelhaken für die Füße des Leibwächter benutzen: Er stürzt die Treppe runter. Den bewußtlosen Leibwächter anklicken: Max zieht die Nagelfeile aus der Jackentasche des Leibwächters. Zum Ende des Untergeschosses gehen. Die Nagelfeile benutzen, um den zentralen Backstein der Mauer zu lösen: dahinter ist ein Griff verborgen. Max öffnet damit die Tür und steigt eine Leiter hoch.

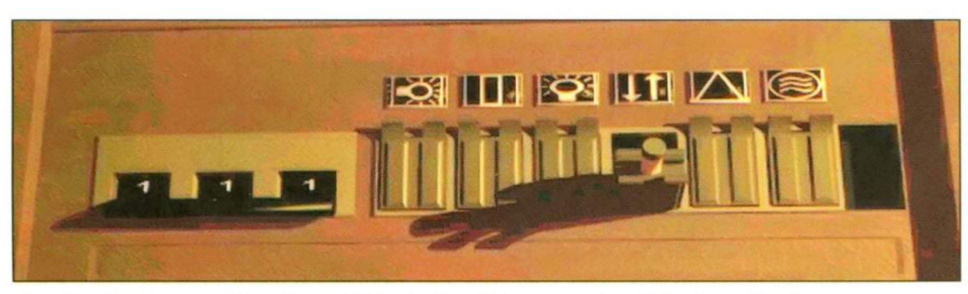
Zimmerlabyrinth

Nie lange in einem Raum bleiben: Der Leibwächter ist dreimal im kleinen Bildschirm zu sehen, bevor er in das Zimmer kommt und Max erschießt. In das Zimmer mit den Ablagefächern gehen (gelbe Tür) und sich dann nach rechts drehen. Die Ablagefächer anklicken: Max nähert sich. Den Lichtschalter anklicken, danach die Regale: Max findet den Lageplan. Diesen aus dem SPEICHER abrufen: Er zeigt den Weg aus der Fabrik durch das Becken (das Becken ist im selben Raum wie die Ablagefächer), den Standort der Wasserpumpe, des Dokumentenfahrstuhls und des Wandschildes an.


Der Lift läßt sich nur mit der richtigen Kombination und mit Strom öffnen

In das Zimmer mit dem Dokumentenfahrstuhl (rote Tür) gehen. Die Schalttafel links oben neben der Tür zum Pumpenraum (grüne Tür) finden: Ablagefachsicherung anklicken, um die Sicherung entnehmen zu können. Es gibt nur eine Sicherung für alle Anschlüsse: Diese nacheinander für die Beleuchtung des Wandschildes (Schildsicherung), die Stromversorgung des Dokumentenfahrstuhls (Dokumentenfahrstuhlsicherung) und für die der Wasserpumpe (Pumpensicherung) benutzen. In den Raum mit dem Wandschild (rote Tür) gehen. Das Wandschild anklicken: Ein Plakat wird beleuchtet, das die Farbfolge anzeigt, um den Dokumentenfahrstuhl hochzurufen: Rot – Rot – Grün – Rot

Nun die Sicherung der Schalttafel für den Dokumentenfahrstuhl benutzen. Den Dokumentenfahrstuhl rufen, indem der Farbcode in der richtigen Reihenfolge eingegeben wird (Kontrollampen). Den Griff des Dokumentenfahrstuhls anklicken: Max öffnet diesen und entnimmt die Gebrauchsanweisung für die Wasserpumpe. Mit der Lupe die Gebrauchsanweisung betrachten, wobei Ihr feststellt,


Bei der Sicherung für das Gebäude hat Sierra an der falschen Stelle gespart

SPIEL REGELN

Damit Ihr in Zukunft möglichst schnell und sicher zu Eurem Geld kommt, hier unsere Spielregeln für die POWER-TIPS-Seiten: Jeder veröffentlichte Tip wird mit einer Prämie belohnt. Für einfache Cheats gibt's 40 Mark, für die Power-Prämien machen wir 777 DM locker. Zwischen diesen Marken ist alles drin. Der Betrag hängt von Umfang, Aktualität und Gehalt Eurer Arbeit ab. Sollten mehrere gleichwertige Lösungen zum gleichen Spiel eintrudeln, entscheidet das Datum des Poststempels. Bitte gebt bei allen Einsendungen Bankverbindung (Kontonummer, Kreditinstitut, Bankleitzahl, Halter des Kontos) an, damit Ihr Euer Geld ohne Umwege bekommt. Wer sichergehen will, teilt uns seine Telefonnummer mit. Sollten wir Fragen haben, bekommt Ihr einen Anruf von POWER PLAY.

Es gibt immer wieder Schlaumeier, die aus älteren Ausgaben, Konkurrenzblättern und professionellen Lösungshilfen abschreiben. Macht Euch nicht die Mühe und erspart uns und Euch damit unnötigen Ärger und Arbeit "Fälschungen" landen im Papierkorb! Bitte keine Tips mit Fax schicken! Faxe sind oft unleserlich und wandern dann ebenso in den Abfalleimer.

Verschönert Ihr Eure Lösungen mit Zeichnungen, dann benutzt bitte weißes Papier ohne Linien oder Karos und nehmt einen schwarzen Stift. Noch lieber sind uns natürlich mit Malprogrammen angefertigte und ausgedruckte Karten und Level-Übersichten. Sollte irgendwo auf Eurer Festplatte ein Schreibprogramm schlummern, dann schickt uns die Texte auf Diskette. Ob Word, Winword, Works oder Mikado ist uns egal.

Schickt Eure Meisterwerke bitte an folgende Adresse:

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion POWER PLAY
Stichwort: Tips & Tricks
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Hilfe für verlorene Seelen bietet unsere Telefon-Hotline, die wir zweimal in der Woche geschaltet haben. Immer dienstags und donnerstags stehen in der Zeit von 14 Uhr bis 17 Uhr hilfsbereite Telefonretter „bei Fuß". Allwissend sind die zwar auch nicht, die häufigsten Probleme lassen sich aber locker lösen. Unter folgender Nummer geht Ihr auf Sendung:
Telefon-Hotline 089/6883036

Fragen zu Hardware-Problemen richtet bitte weiterhin schriftlich an die POWER PLAY-Redaktion unter dem Stichwort "ERSTE HILFE". Disketten sind immer willkommen!







Bis Ihr den letzten Halbstarken erledigt habt, dürfte einige Zeit verstrichen sein

daß eine Seite fehlt. In den Raum mit den Ablagefächern gehen (gelbe Tür), die Papierunterlage unter dem Sitzbankfuß anklicken: die fehlende Seite. Diese, in die Inventarliste der Gebrauchsanweisung der Wasserpumpe einfügen: Jetzt könnt Ihr die Wasserpumpe wie in SPEICHER beschrieben starten.
An der Schalttafel die Sicherung für die Stromversorgung der Wasserpumpe benutzen. In den Pumpenraum gehen (grüne Tür). Den Druck auf dem Druckmesser ablesen. Den Regler nach rechts drehen, um den Druck zu erhöhen, nach links, um den Druck zu verringern, bis der angegebene Wert 2 erreicht ist (4 x drehen). Den Durchfluß auf dem Verbrauchszähler ablesen. Den Regler nach rechts drehen, um die Menge zu erhöhen, nach links, um sie zu verringern, bis der angegebene Wert 576 erreicht ist (3 x drehen). Wenn beide Werte stimmen, den Schalthebel des Abflusses anklicken (die Pumpe starten). Durch das nun leere Becken die Fabrik verlassen.

Wohnung – Ziel: den Killer beseitigen und den Fotofilm zurückzuholen.

Während der Killer telefoniert, den Halogenblitz anklicken: er wird geblendet.
Während er geblendet ist, den Handball anklicken: Der Killer stürzt.
Während er bewußtlos ist, den Revolver anklicken: Max zerstört den Griff der Pistole mit einem Fußtritt, so daß sie unbrauchbar wird. Der Killer wirft den Fotofilm zum Fenster hinaus. Die Filmspule anklicken, um ihn zurückzuholen: Der Killer nutzt dies, um zu fliehen, wobei er ein Streichholzbriefchen zurückläßt. Die in den Kleidern des Toten gefundenen Gegenstände: Polizeiausweis, Zimmerschlüssel 227, elektronisches Notizbuch, Uhr, Foto

Besetztes Haus – Ziel: sich der drei Halbstarken entledigen.

Nach rechts:

- die Toilettentür anklicken, um sie zu öffnen
- das Licht in der Toilette anschalten, indem der Lichtschalter außen angeklickt wird
- das Brett anklicken, um es aufzuheben
- das Versteck anklicken
- sobald das Mädchen die Toilette betreten hat, aus dem Versteck kommen und das Brett für die Toilettentür benutzen: Max schließt das Mädchen in der Toilette ein.

Nach links:

- den Hauptstromschalter (Wechselschalter) anklicken, um den Strom abzustellen.
- das Kabel anklicken, um es abzuklemmen
- auf den Ölkanister klicken und ihn mit dem Boden benutzen: Max schüttet Öl auf den Boden.
- den Schalter erneut anklicken, um den Strom wieder anzustellen: Wenn der Halbstarke kommt, rutscht er auf der Öllache aus, hält sich am Stromkabel fest und stirbt durch einen elektrischen Schlag. Der dritte Halbstarke flieht ohne weitere Angriffsversuche.

Hotel mit Adda – Ziel: Mit Adda in Kontakt treten.

Hotelflur

Die Treppe anklicken: Max betritt die Etage.
Das Zimmer 227 anklicken: Max bemerkt, daß er den Schlüssel nicht mehr hat.
Den Ohrring auf dem Boden anklicken: Max hebt den Ohrring auf.

Hotelhalle

Dem Hotelgast im Hintergrund den falschen Polizeiausweis zeigen: Adda zeigt auf die Taschendiebin, die den Schlüssel gestohlen hat.
Der Taschendiebin den falschen Polizeiausweis zeigen: Sie gibt den Schlüssel zurück und erklärt sich zur Zusammenarbeit bereit.

Hotelflur

In die Etage zurückgehen. Mit dem Schlüssel das Zimmer 227 aufschließen: Das Zimmermädchen verwehrt den Zutritt in das Zimmer.
Während sie auf der Türschwelle steht, den Ohrring benutzen, um sie zu bestechen.
Das Zimmer 225 anklicken: Max fragt, ob es frei ist und nimmt sich vor, es zu mieten.

Hotelhalle

Die Taschendiebin anklicken: Max beauftragt sie, die Empfangsdame abzulenken.
Während sie mit der Empfangsdame spricht, ein Streichholz für den Papierkorb benutzen, um ihn anzuzünden.
Während die Empfangsdame den Feuerlöscher holt, das Gästebuch anklicken: Das Zimmer 225 ist vom Zansibar-Club reserviert.
Das Streichholzbriefchen mit dem Foto benutzen, um die Telefonnummer des Zansibar-Clubs zu erhalten. Im SPEICHER die vollständige Telefonnummer des Clubs abrufen.
Die Telefonnummer des Zansibar-Clubs auf dem Telefon in der Hotelhalle anklicken: Max erfährt, daß das Zimmer auf den Namen Paul Lagrange reserviert ist.
Die Telefonnummer des Empfangs auf dem Telefon in der Hotelhalle anklicken: Max storniert die Reservierung des Zimmers 225, indem er vorgibt, Paul Lagrange zu sein.
Zur Empfangsdame zurückgehen: Sie gibt Max den Zimmerschlüssel 225.
In die Etage zurückgehen.

Zimmer 225

Den Schlüssel für das Zimmer 225 benutzen: Max betritt das Zimmer
Die Karte neben dem Telefon anklicken: Sie wird in den SPEICHER übernommen.
Im SPEICHER die Getränkekarte abrufen: Der Zimmerservice bietet Champagner an.
Die Zimmernummer 227 auf dem Telefon anklicken: Max überprüft, ob die Zimmerbenutzerin anwesend ist. Sie kommt aus der Dusche. Die Telefonnummer der Hotelbar anklicken: Max bestellt für das Zimmer 227 Champagner.

Hotelflur

Wenn der Zimmerpage an die Tür klopft, Adda auf der Türschwelle anklicken.



Billard-Club – Ziel: Auskünfte einholen und nebenbei Billardkreide mitnehmen.

Eingang

An die Tür klopfen: Sergio erscheint.
Damit Sergio öffnet einen Gegenstand zeigen: Sergio öffnet die Tür.
Ihm die Uhr geben: Sergio läßt Max eintreten; am Ende der Billardpartie gibt Sergio Max die Billardkreide zur Erinnerung.

Carlos´s Büro – Ziel: die Akte aus dem Safe stehlen.

Eingang

Die Billardkreide für die Tasten des Eingangscodes für das Gebäude benutzen: Der Code besteht aus vier Zahlen.
Sich der Besucherin nähern, sie bedrängen (Max: Jetzt los, geh los!), um die letzten drei Zahlen des Eingangscodes zu erhalten (249)
Mit Hilfe der durch die Kreide sichtbar gewordenen Fingerabdrücke den vollständigen Eingangscode ermitteln:
A249, 0249, B249

Eingangshalle

Den Wasserbecher auf dem Schreibtisch anklicken. ihn für die rechte Hand des Wächters benutzen: Er wacht auf und geht auf die Toilette.
Auf seinem Schaltpult den Entsicherungsknopf anklicken und danach den Rufknopf des Aufzuges.

Flur

Den Schrank anklicken: Max öffnet die Schranktür. Den Locher anklicken: Das Konfetti fällt heraus und Max findet den Schlüssel. (Der Schlüssel hat einen Schlüsselanhänger mit dem Namen Tony.)
Das Konfetti auf dem Boden anklicken: Max macht es weg. (sehr schnell und sauber).
Den Schlüssel mit dem Schloß zu Marcos´ Büro benutzen.
Türgriff anklicken



Marcos' Büro ist eines der knackigsten Rästel des Spiels



Was man in Lieferwagen so alles finden kann...

Büro

Die Bürotür hinter sich abschließen, Licht anmachen. Das Dokument auf der Magnettafel anklicken: Max nimmt einen Magneten. Den Brief und die Werbung anklicken.
Den Bleistiftbecher anklicken (2x): Max nimmt Tinte und ein Stromkabel.
Safe anklicken. Das Stromkabel für das Gehäuse benutzen.
Den Code, den Ihr von DD erhalten habt (im SPEICHER: 227), in das elektronische Notizbuch eingeben, nachdem es eingeschaltet wurde. Ein Paßwort wird verlangt: ADDA eingeben. Der Safe öffnet sich, aber zugleich wird der Wächter alarmiert.
Das Licht ausschalten und sich in der Abstellkammer verstecken. Den Riegel der Abstellkammer durch die Tür hindurch mit dem Magneten verschieben: Der Wächter betritt das Büro, aber öffnet nicht die Tür der Abstellkammer.
In den Flur zurückgehen. Schrank anklicken: Max und Adda verstecken sich im Schrank.

Lagerhalle – Ziel: die Adresse des Instituts finden.

In den Lieferwagen steigen.

Die Jacke anklicken: Adda findet eine Kapsel Ein zweites Mal die Jacke anklicken: Adda findet einen Reinigungsbon. Er wird im SPEICHER aufbewahrt.
Den Reinigungsbon im SPEICHER abrufen: Auf den Namen des Lieferanten Hr. Felix klicken. Die Postkarte anklicken: Sie ist im SPEICHER abgelegt. Die Postkarte aus dem SPEICHER abrufen: Auf die Botschaft auf der Rückseite klicken, sie enthält eine Telefonnummer. Decke anklicken: Adda nimmt die Greifzange. Aus dem Lieferwagen aussteigen. Die Greifzange für den Lieferschein benutzen, der auf einem Tisch rechts neben der Bürotür liegt: er wird im SPEICHER aufbewahrt.
Den Lieferschein im SPEICHER abrufen. Die Telefonnummer der Lagerhalle anklicken, es ist die Telefonnummer der Lagerverwalters.
In der Lagerhalle nach hinten gehen (nach links klicken). Das kleine Auto anklicken: Adda klettert durch das offene Schiebedach hinein. Das Autotelefon anklicken: die Telefonnummer der Freundin des Lieferanten wählen: aufgrund des Reinigungsbons gibt sie Adda die Telefonnummer des Lieferwagens. Die Telefonnummer des Lieferwagens entweder auf dem Telefon der Lagerhalle oder dem des Wagens mit dem Schiebedach wählen: Der Lieferant verläßt das Büro, um den Anruf im Lieferwagen entgegen zu nehmen. Auf dem anderen Telefon die Rufnummer des Lagerverwalters wählen: Der Lagerverwalter nimmt den Anruf in seinem Büro entgegen. Die zwei Telefonhörer zusammenschließen. Das Lager verlassen.

Sackgasse – Ziel: nicht überfahren werden.

Ohne abzuwarten entweder nach rechts an den Anfang der Sackgasse klicken: Max blickt dem Auto entgegen, das auf ihn zukommt. Nach unten klicken, um unter dem Auto durchzukommen, oder nach oben klicken (sehr spät klicken), um darüber zu springen. Oder nach links an das Ende der Sackgasse klicken: Max blickt dem Auto entgegen, das auf ihn zukommt. Nach unten klicken (früh klicken), um unter dem Auto durchzukommen, oder nach oben klicken (sehr spät klicken), um darüber zu springen.

Max gewählt: Hotel mit Inspektor – Ziel: Die belastenden Gegenstände verstecken.

Gegenstände: Ausweis, Magnet, Kapsel, Schlüsselanhänger Tony, Schlüsselanhänger Paul, Whisky, Elite-Ordner, Geheimtinte. Belastende Gegenstände: Ausweis, Kapsel, Elite-Ordner. Die Kapsel in dem Schälchen verstecken. In der Inventarliste die Geheimtinte für den Elite-Ordner benutzen. Die Whiskyflasche in der Bar anklicken. In der Inventarliste den falschen Polizeiausweis für das Flaschenetikett benutzen. Der Inspektor findet nichts Belastendes gegen Max, verlangt aber von ihm einen gemeinsamen Rundgang. Wenn der Inspektor den Kofferraum von Maxs Wagen öffnet, die Geheimtinte für die neue Decke benutzen: Der Inspektor beugt sich über den Kofferraum. Ohne zu warten den Kofferraum anklicken. Max schlägt den Kofferraumdeckel auf den Polizisten und kippt den Bewußtlosen in den Kofferraum.

Adda gewählt: Zeitungsredaktion / Inspektor – Ziel: Die Fotos erhalten, obwohl der Inspektor anwesend ist.

Redaktionszimmer

Das Feld "Unauffällig nachsehen" anklicken: Adda lauscht an der Tür von Freddy und bemerkt die Anwesenheit des Inspektors. Die Postablage anklicken und dann die Post



Und für zwischendurch eine Kapsel aus der Bonbonschale

und den Klebestift anklicken. Erst die Kaffee-Ecke anklicken und dann die Wasserflasche, um Wasser zu erhitzen. Die Post über den Wasserdampf halten: Adda kann den Briefumschlag nun öffnen.
In der Inventarliste oder auf dem Tisch, auf dem die Post liegt, die Botschaft von Max für den geöffneten Briefumschlag benutzen.
In der Inventarliste oder auf dem Tisch, auf dem die Post liegt, den Klebestift für die getarnte Botschaft benutzen. In Freddys Büro gehen.

Auf der Beerdigung

Bei der Gruppe der Trauernden Dr. Dramish anklicken, es ist die linke von den drei Frauen. Ihren einzelnen Handschuh anklicken.

Beim Wagen von Dr. Dramish

Den Friedhof in Richtung der in der Straße geparkten Autos verlassen. Allee anklicken. Alle Wagen anklicken: Dr. Dramishs Wagen ist nun erkennbar als der mittlere.
Den Handschuh durch die Fensterscheibe hindurch anklicken.



Während der Inspektor abgelenkt wird, werden ihm die Fotos geklaut

Freddy´s Büro

Freddy die Post geben. Der Inspektor überprüft die Post, stellt fest, daß alle Briefe verschlossen sind und gibt sie Freddy wieder zurück: Adda lenkt nun den Inspektor ab, so daß Freddy in der Zwischenzeit in Ruhe die Post mit der Nachricht lesen kann. Die Schachtel mit den Büroklammern anklicken: Adda bückt sich, um die Klammern aufzuheben. Während der Inspektor von diesem reizvollen Anblick abgelenkt ist, läßt Freddy die Fotos verschwinden.
Freddy anklicken: Adda soll Kaffee machen und die Fotos aus dem Mantel des Inspektors nehmen. Die Kaffee-Ecke anklicken und Kaffee kochen. Erneut die Kaffee-Ecke anklicken und danach die Tassen. Das Tablett mit der Bürotür benutzen. Tablett mit Regenmantel benutzen: Adda verschüttet den Kaffee auf den Regenmantel und bringt ihn zum reinigen (oder auch nicht !). Anschließend nimmt Adda die Fotos, eine Visitenkarte und die Karamelbonbons.

Max gewählt: Friedhof - Ziel: Dr. DRAMISH aufhalten.

Beim Fahrer

Dem Fahrer einen Whisky geben: Daraufhin gibt Max über die Ärztin Auskunft.

Den Schlüsselanhänger für die Ventile der hinteren Reifen benutzen, um die Luft herauszulassen.
Den Kofferraum anklicken, um in das Auto der Ärztin einsteigen zu können.
Die Partitur (wird im SPEICHER aufbewahrt) und dann das Herzmittel (Fläschchen) im Handschuhfach anklicken.
In der Inventarliste das Herzmittel für den Whisky benutzen.

Beim Fahrer

Den gemixten Whisky für den Fahrer benutzen. Wenn Dr. Dramish die platten Reifen entdeckt, will sie mit Marcos' Frau zurückfahren, aber deren Fahrer ist nicht mehr in der Lage zu fahren, und Adda ist gerettet.

Adda gewählt: Bei Dr. Dramish - Ziel: Ins Labor einbrechen und die Mikrofilme entschlüsseln.

Außen

Den Holzstab, der gegen das Portal gelehnt ist, anklicken.
In der Inventarliste eine Karamelle für den Holzstab benutzen.
Den klebrigen Holzstab für den Briefkasten benutzen: Adda nimmt die Post aus dem Briefkasten. Der Brief der Versicherung über die Mängel des Alarmsystems wird im SPEICHER aufbewahrt.
Den Brief im SPEICHER abrufen: Den Absatz über die Überwachungskameras anklicken.

Im Garten

Das Fernglas, das an dem Ast hängt, anklicken. Das Fernglas für den Garten benutzen.
Jede der drei Überwachungskameras anklicken (in der Vergrößerung, nochmal draufklicken). Sie sind durch die Lichtreflexe auszumachen. Erst, wenn Ihr alle ausgeschaltet habt, könnt Ihr Euch gefahrlos dem Dienstboteneingang nähern.
Ebenso das durch das Fernglas ausgemachte Elsternest anklicken: Adda findet darin den Schlüssel für den Dienstboteneingang.
Den Schlüssel für das Schloß des Dienstboteneingangs verwenden.

Vor dem Labor

Die Schublade des Schränkchens anklicken: Adda findet darin ein Aufnahmegerät.
Aus dem Mülleimer die Papierfetzen und das Stromkabel nehmen. (Mülleimer zweimal anklicken)

Im Garten

Das Tonbandgerät für das Elsternetz benutzen, um die Melodie aufzunehmen.



So ein Haus sollte man nicht verlassen, ohne Vorkehrungen zu treffen

Vor dem Labor

Die Brille anklicken und sie für den Notentippcode benutzen: Es erscheinen Buchstaben. Das Aufnahmegerät mit dem Notentippcode verwenden. Die Melodie so oft wie nötig anhören (mit dem Aufnahmegerät aufgezeichnet): Es sind die ersten acht Noten der "Ode an die Freude": mi mi fa sol fa mi re. Mit Hilfe der Partitur die Noten in Buchstaben übersetzen: (do re mi fa sol la si = C D E F G A H) Die Noten als Notentippcode eingeben: E E F G G F E D

Im Labor

Den Kittel anklicken: Adda entnimmt daraus die Abisolierzange. Das Elektrokabel über dem kleinen Safe anklicken. Die Zange benutzen, um die Isolierung der nicht geschützten Kabel zu entfernen. Das Stromkabel mit den manipulierten Kabeln benutzen: Adda bewirkt so einen Kurzschluß, der den Safe öffnet. Die Mikrofilme mit dem Mikroskop benutzen: Adda findet die Codes von Marcos (MIV) und Lagrange (CLI).

Cafeteria - Ziel: Sich der Wanze entledigen.

Sobald die Stimme am Telefon aufhört zu sprechen, das Feld "in Deckung springen" anklicken. (Unten)
Sowie Ihr auf der Straße seid, die Brille in den Abfalleimer werfen.

Kartenspiel - Ziel: Den Trickspieler vertreiben und das Büro betreten.

Sackgasse

Die Visitenkarte des Inspektors in Addas Handtasche für den Trickspieler benutzen: Er setzt eine Uhr als Gewinn des nächsten Spiels aus. Dreimal erraten, wo sich die Dame befindet: Der Trickspieler gibt die Uhr, die Sergio geschenkt wurde. Tip: Wenn der Trickspieler den Stapel Karten in der Hand hält und die erste Karte zeigt, ist diese nicht die oberste, sondern die mittlere Karte. Der Trickspieler hebt zwei Karten hoch, das heißt, die Dame ist die oberste Karte. Danach zeigt er die unterste Karte.

Schloß

Die Lupe für den Elite-Ordner benutzen: die Geheimtinte offenbart die Inschrift: 421.
Den Schlüsselanhänger (Paul oder Tony) gemäß der Zahlen benutzen: Viermal im linken, zweimal im mittleren und einmal im rechten Schloß.

Institut - Ziel: Dr. Dramish und Kevork ausschalten, dann das Zimmer verlassen.

Vor dem Zimmer

Die Zeitschaltuhr, die vor der Tür liegt, anklicken. Die Tür nicht öffnen, sondern nach rechts gehen: Durch die Glasscheibe sieht Max, Kevork und Dr.Dramish in aufgeregtem Gespräch.



Hier hilft ein Liebesfeuer wenig, wenn Ihr ein Zimmer bekommen wollt

Beide anklicken. Die Zeitschaltuhr auf dem Fenstersims benutzen. An die Tür zurückgehen (links). Wenn die Klingel ertönt, die Tür anklicken: Max betritt überraschend das Zimmer.

Im Zimmer

Das Messer aus der Handtasche Addas für Kevork benutzen: Max nimmt ihn als Geisel. Dr. Dramish beginnt zu gestehen, aber Kevork tötet sie und läßt Max eingeschlossen im Zimmer zurück. Die letzte Botschaft Dr. Dramishs aufschreiben: Sie schreibt ein X auf den Fußboden. Den Magneten für die Schließanlage der Tür benutzen: Dies entriegelt die Tür und Max kann dem tödlichen Gas entkommen.

Geheimsaal - Ziel: Die Nachrichten aus der Konsole entnehmen.

Vor der Tür des Saales

Die Lupe für die Uhr benutzen, um sie betätigen zu können. Die Uhr einschalten, wie es auf dem Schaltplan des Elite-Ordners angegeben ist. Am Stellrad ziehen: Das Gehäuse öffnet sich. Das Stellrad entnehmen und dessen Spitze auf die Mitte der Uhr drücken: Alle Zeiger zeigen auf 12 Uhr. Das Stellrad an seinen ursprünglichen Platz zurückstecken. Die Uhr umdrehen (nach links klicken) und den inneren Kranz anklicken: 3 Zapfen erscheinen als Relief auf der Rückseite der Uhr. Nun den äußeren Stellkranz anklicken:
Die Markierung stellt sich auf einen der Zapfen ein. Die Einstellung bestätigen, indem Ihr auf das Stellrad drückt. Diesen Vorgang zweimal wiederholen (an allen Zapfen): Ziffern erscheinen als Relief auf der Rückseite der Uhr. Die aktive Uhr für die Schließanlage benutzen.

Adda

Durch die Gegensprechanlage der das zentrale Zimmer umgebenden Räume ist es möglich, die Drohungen Kevorks zu hören. In einigen Minuten werden die drei Verfolger das Zimmer betreten. Adda muß die drei Angreifer ausschalten, die nacheinander und unvorhersehbar aus einer der drei Türen kommen. Den Taschenlaser und die Fernbedienung aus den zwei Schubladen nehmen. Hinter dem Schreibtisch anklicken: Adda findet einen Zerstäuber für Insektizide.
Die Fernbedienung mit der Lupe benutzen und sie auf das Zimmer einstellen, in dem sich der Inspektor aufhält: A 2 (das Zimmer in der Mitte)
Fernbedienung mit Empfänger (links neben der roten Tür) anwenden: Der Inspektor wird von einer Explosion getötet. (Anmerkung: Eine Explosion in dem Zimmer, in dem sich der Killer aufhält, wird diesen nicht außer Gefecht setzen).
Um Kevork (er kommt aus dem linken Zimmer) auszuschalten das Insektizid einsetzen. (Keine Wirkung gegen den Killer oder den Inspektor.)
Um den Killer (kommt aus dem rechten Zimmer) unschädlich zu machen den Laser einsetzen. Die Verfolger kommen erst, wenn der Zeitbalken abgelaufen ist.
Leider ist Adda durch ein letztes Aufbäumen von Kevork verletzt worden (dies kann nicht verhindert werden).

Auwählen: Adda stirbt oder stirbt nicht



Na, wo ist sie denn nun, die Herzkönigin? Der Sieger erhält eine Uhr!

Max

Die Konsole einschalten. Anhand der im Mülleimer gefundenen Papierfetzen, den Schaltplan unter der Lupe ansehen (Puzzle). Die Karten nacheinander betrachten, bis die des Plans erscheint.(Rückgabeknopf oberhalb der Karten drücken) Diese in das Lesegerät einlegen: Es ist die vierte Karte von links. Die Bedienungsschalter wie auf dem Schaltplan angegeben, anordnen. Die Steckmodule auf der Karte sind: S2, S3 und S6. Diese Bedienungsschalter verwenden: Ziffern erscheinen, die Abfolge kann nun abgerufen werden. Bestätigungstaste drücken (roter Knopf rechts neben dem Schlitz). Die Mikrofilmcodes können in beliebiger Reihenfolge eingesetzt werden, wobei jeder einzelne mit dem richtigen Schlüsselanhänger aktiviert werden muß. Die ersten zwei Codes sind MIV und CLI (1004 und 151). Der zu Kevork gehörige Code ist X, also 10. Es fehlt der Schlüsselanhänger von Kevork: Seine Hosentasche anklicken sobald er tot ist. Den Code TONY eingeben: 1004, seinen Schlüsselanhänger auf das Feld "Bestätigen" klicken. Den Code PAUL eingeben: 151, seinen Schlüsselanhänger auf das Feld "Bestätigen" klicken. Den Code LEV eingeben: 10, seinen Schlüsselanhänger auf das Feld "Bestätigen" klicken. Ist einmal die vollständige Sequenz bestätigt, stoppt das Videoband. Max verläßt allein das Gebäude und trifft draußen DD, der Ihm die ganze Geschichte erklärt.

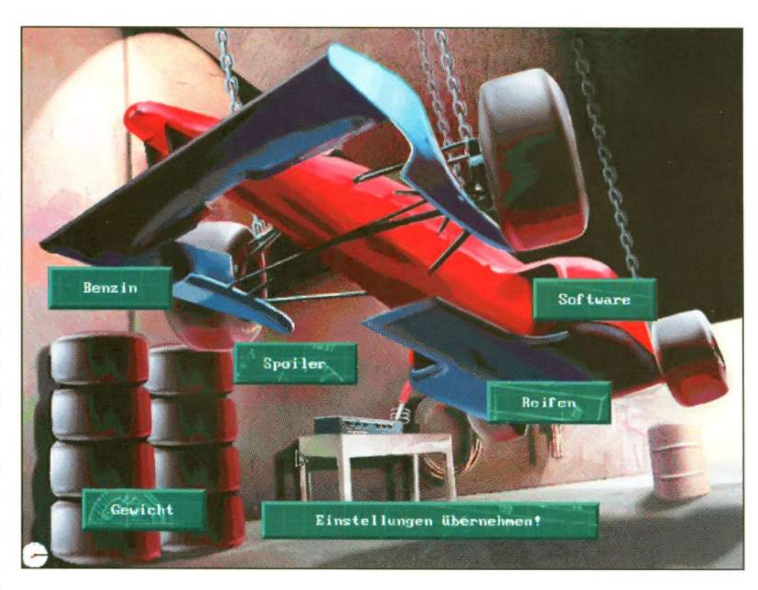


Die richtig eingestellte Uhr ist der Schlüssel zum Saal von Elite

Pole Position

Constantin Henck aus Ratzbeck begibt sich auf die Spuren von Frank Williams und Co. Damit auch Ihr eine Chance habt, die Weltmeisterschaft der Konstrukteure bzw. der Fahrer zu gewinnen, verrät er Euch hier seine Tips.

Als erstes solltet Ihr das Lager und die Büroräume vergrößern.



Formel-1-Team-Manager haben es manchmal schwer, ein ganzes Team zu leiten. Mit unseren Tips dürfte das kein Problem mehr sein!

Die Rennwagen:

Motor: 8 Zylinder, 15.000 Umdrehungen, ab 650 PS, hohe Beständigkeit, geringer Verschleiß
Elektronik: Chipsatz 4, Leistung 1
Kühlsysteme: Kühlfaktor 2
Karosserie Faktor 1, Handling 1
Aufhängung: Material 1, Leistung über 2.300, Lebensdauer im Rennen 5
Chassis: Material 2, Verwindung 1, für 8 Zylinder
Spoiler: Leistung 1, Fläche über 1.900, Maximaler Andruck über 2.700
Getriebe: Typ H, 7 Gänge, Lebensdauer im Rennen 1

Das Team:

Ihr solltet immer zwei, besser drei Fahrer haben. Die Piloten sollten jung aber erfahren und sehr motiviert sein. Am besten zwei teure Fahrer (ca. 5 Millionen DM) und einen preiswerten anheuern (unter 1 Million DM). Das Boxenteam sollte ebenso wie das Werkstattteam und die Boxencrew groß und schnell sein, und der Rennleiter mindestens eine Einstufung als Profi haben. Empfehlenswert ist ein Entwicklungsteam, das erfahren (sehr gut) ist und ebenso hohe Führungsqualitäten wie viele Schwerpunkte besitzt. Den Etat der Entwicklungen schön hoch ansetzen, sehr viele Ingenieure anstellen und diese auch beschäftigen. Falls Ihr Werksspionage betreiben wollt, vorher abspeichern!



Das Rennen:

Es ist ratsam, immer zwei Wagen, zwei Fahrer und von jedem Bauteil vier Stück zum Rennen mitzunehmen.
Das Training solltet Ihr auslassen, da es den Boliden nur schaden würde. Wenn das Training beendet ist, begebt Ihr Euch in die Werkstatt, wo Ihr die Einstellungen des Rennleiters vornehmt. Dann nichts wie zum Tunen, wobei Ihr mit Gewicht und Benzin arbeiten solltet. Beim Qualifying und beim Rennen immer beide Fahrer einsetzen. In der Teambesprechung nehmt Ihr folgende Einstellungen vor: "Unter die ersten 10", "Fahrt wie ihr wollt". Möglichst wenige Boxenstops einplanen (wichtig: Die Stops beider Fahrer nicht in die gleichen Runden legen). Immer fünf Liter Benzin mitnehmen, das spart Gewicht. Nun kann es ins Qualify gehen, aber vorher speichern. Solltet Ihr einen schlechten Platz belegen oder beim Schummeln erwischt worden sein, nochmal laden. Nach der Qualifiaktion in die Werkstatt und beide Rennwagen reparieren. Dann die Einstellungen des Rennleiters vornehmen, tunen, speichern und ab ins Rennen. Nach dem Rennen werden beide Wagen repariert und neue Teile gekauft. Danach geht das ganze wieder von vorne los.
Die Teile müssen immer 100% in Ordnung sein, wenn nicht, verkaufen oder reparieren. So müßtet Ihr eigentlich ganz schnell gewinnen.

Silent Hunter

Mit einem Kräftigen Ahoi begrüßen wir Jens Jennißen aus Köln auf der Cheat-Brücke. Er gibt Euch ein paar Tips, die das Versenken der japanischen Kriegsmarine erleichtern.
1. Fahrt im Karriere Modus auch mal in die japanischen Häfen, da dort öfter Konvois oder gar Kriegsschiffe vor Anker liegen. Hier könnt Ihr Euch eine passende Angriffszeit (z.B. Nacht) aussuchen oder die Fahrtwege der Zerstörer ansehen und sie anschließend in aller Ruhe ausschalten.
Habt stets ein Auge auf die Patrouillen haben, die den Hafen kontrollieren, allerdings sollte es keine Probleme bereiten, an ihnen vorbeizukommen.
2. Beschießt einzeln fahrende Schiffe mit der Bordkanone, spart Torpedos. Geht aber aufgetaucht nicht zu nah ran, sonst werdet Ihr von der gegnerischen Kanone (falls vorhanden) beschossen, was durchaus schwerwiegende Folgen haben kann.
3. Sobald Radar verfügbar ist, taucht bei Gefahr lieber auf Radartiefe als auf Sehrohrtiefe. So seid Ihr zwar ungeschützter, dafür wird die Karte aber ständig aktualisiert und Ihr könnt das Periskop eingefahren lassen (außer Ihr wollt angreifen).
4. Wenn Ihr auf einen Konvoi oder ähnliches trefft und Ihr Euch dazu entschließt ihn anzugreifen, vergrößert die Karte soweit, daß Ihr einzelne Schiffe erkennen könnt. So könnt Ihr die Zerstörer schnell ausmachen (Zerstörer ändern den Kurs ständig, Konvoischiffe halten den Grundkurs bei).
5. Sobald Ihr unter Wasserbombenbeschuß kommt, taucht und versucht Euch zu entfernen, da Eure Chancen noch zum Schuß zu kommen, minimal sind.
6. Versucht das U-Boot so zu steuern, daß Ihr das Zielschiff in einem 90°-Winkel zu Euch habt. Aus dieser Position könnt Ihr dann sowohl aus Heck-, als auch aus Bugrohren ballern.



Blubb, blubb, weg war er!

Ghost Bear's Legacy

Und wieder zu "Mechwarrior 2 – Ghost Bear's Legacy". Hier der dritte Teil, den uns Christoph Ebner von Eschenbach aus Dresden zusandte. Christoph hat herausgefunden, daß es noch fünf weitere Missionen gibt, die in unserer Lösung in Heft 7/96 nicht aufgeführt waren.
Nachdem Ihr die letzte Mission (Destroy Orbital Platform) geschafft habt, erhaltet Ihr die Möglichkeit um den freigewordenen Blutnamen der Tsenglinie zu kämpfen. Allerdings nur, wenn Ihr vorher alle Missionen im ersten Anlauf geschafft habt. Das erkennt Ihr daran, daß hinter dem Namen des Spielers keine Zahl steht (wenn nicht, nochmal neu beginnen). Solltet Ihr also mal eine Mission verhauen haben, möglichst ein Reset auslösen, bevor das Programm wieder im Missionbriefing ist, sonst war alle bisherige Mühe umsonst und Ihr könnt wieder von vorne anfangen ...
Habt Ihr die "normalen" Missionen geschafft und steht vor dem Blutnamen-Trial, solltet Ihr eine Sicherheitskopie der Dateien mw2prm.cfg und mw2reg.cfg aus dem Hauptverzeichnis des Spiels anfertigen. Dann könnt Ihr die Trials auch zu einem späteren Zeitpunkt noch mal spielen, denn diese Level sind über die Option "Launch Old Mission" sonst nicht mehr verfügbar.
Es folgt die Beschreibung der Gegner der letzten 5 Level: (Alle Trials finden auf dem Planeten Alshain statt, Tageszeit: Tag und Gelände: Cavern). Der erste Name der Mechs bezieht sich auf die englische Version, der in der Klammer auf die deutsche Variante.

Trial 1

Erste Gegnerin ist Jocelyn von den First Bear Guards. Sie steuert einen SUMMONER [NEMESIS] und hat vor diesem Trial 27 Gegner im Gefecht getötet.

Trial 2

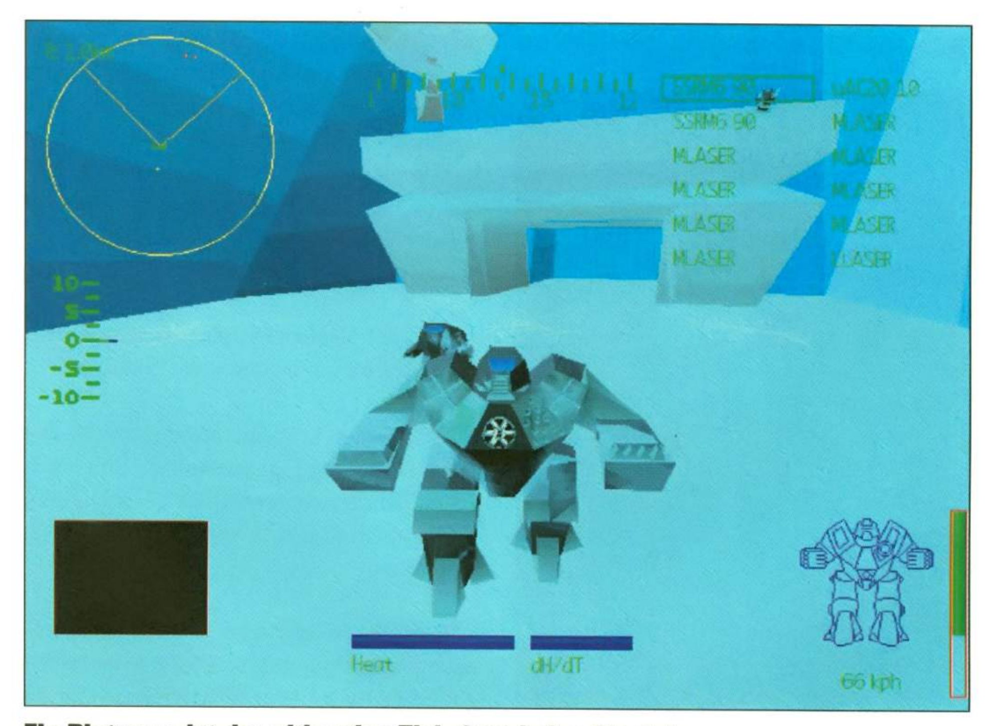
Victoria von den 3rd Jaguar Cavaliers ist die zweite Gegnerin. Sie wurde vom Nebelparderclan gefangengenommen und erkämpfte sich dort zum zweiten Mal das Recht, einen Mech zu führen. Sie steuert einen TIMBERWOLF [WALDWOLF], hat bis jetzt 29 ihrer Gegner eliminiert und benutzt gern Sprungdüsen und ihre LSR-Lafetten.

Trial 3

29 tote Gegner hat Grendel vom 469th Assault Trinary bis jetzt zurückgelassen. Er steuert einen EXECUTIONER [HENKER], den er nur mit MGs bestückt hat.

Trial 4

In diesem Kampf tretet Ihr gegen Bjorn (465th Striker Trinary) an, der der gleichen Geschko wie der Spieler entstammt. Er hat vor diesem Kampf 23 Gegner erledigt und vertraut auf seinen KODIAK, der ihm aber nicht viel nützen wird ...



Ein Blutname ist das ultimative Ziel eines jeden Clankriegers.

Trial 5

Ragnarok vom 12th Battle Trinary ist der Gegner im Finale um den Blutnamen. Er qualifizierte sich als Sieger des großen Gestampfes für diesen Blutnamenskampf und ist für seine unorthodoxe Kampfweise bekannt. Dafür sprechen auch die 35 Abschüsse in seiner bisherigen Karriere. Da sein Mech aber nur ein GRIZZLY ist, dürfte er für Euch kein Problem sein.

Habt Ihr auch ihn besiegt, erhaltet Ihr Eure verdiente Belohnung, den Tseng-Blutnamen und damit einen Platz im Genpool der Geisterbären.

Sim Isle


Mit angewendeten Cheat-Codes sollten die Statistiken anders aussehen

Statt sich auf tropischen Inseln in der Sonne zu räkeln, fand Andi Dürst aus Adetswil die Cheat-Codes zu den simulierten Inselparadiesen von Maxis heraus.
Die Verwendung der Cheats ist herrlich einfach, Ihr müßt Eure Insel einfach nur unter einem der folgenden Namen abspeichern:

Name	Auswirkung
iaintestedtico	Ihr bekommt $10.000 mehr
simonschickenkb	Ungelernte Arbeitskräfte, die nur auf Arbeit warten
3527490	Geschulte Arbeitskräfte für noch bessere Resultate
ragchocolatestash	Nie wieder Nahrungsmangel
deesextrapixel	Baumaterialien in rauhen Mengen

Mit diesen Tips sollten der erfolgreichen Erschließung Eurer Insel nichts mehr im Wege stehen.

Fantasy General:

Nachdem wir Euch in Heft 7/96 Hexereien zu SSIs Fantasy-Spektakel präsentiert haben, gibt es diesmal wertvolle Strategietips von Torsten Bias aus Nienberge.

Allgemeines

– Zunächst muß gesagt werden, daß es nahezu unmöglich ist, hier jedes einzelne Szenario vorzustellen, da sich der Lösungsweg jedesmal etwas anders darstellt. Der Schattenlord stellt seine Truppen nämlich immer anders auf. Und da habt Ihr auch schon Eure erste Möglichkeit, den Kampf beinahe zu entscheiden, bevor er schon richtig angefangen hat. Gefällt Euch die Aufstellung des Gegners nicht, ladet einfach noch einmal und versucht Euer Glück erneut.

– Die allererste Entscheidung für Euch ist die Auswahl eines Führungscharakters, wobei eigentlich jeder seinen Liebling einsetzen kann. Ich halte allerdings den Knightmarshal Calis für den absoluten Chef. Sicher, Krell hat schöne Zaubersprüche, Marcas kann sehr fix seine Fußtruppen aufbauen, kommt schneller als die anderen an Helden heran und kann mehr Truppen in die Schlacht führen als der Rest.
Aber das ist genauso unwichtig wie der eine zusätzliche Erfahrungslevel. Lady Mordras Monster und Biester sind auch in Verbindung mit ihrer eingeschränkten Zauberfertigkeit nicht der Hauptgewinn, weil allen der eine Spruch fehlt, den Calis beherrscht: Heal. Dieser Spruch kann Euch wirklich in vielen Situationen vor einer eindeutigen Niederlage bewahren, wenn Ihr ihn zum richtigen Zeitpunkt einsetzt.

– Die sterblichen Truppen (mortal) haben sich dank ihrer Upgrade-Fähigkeit als die absolut besten Einheiten herausgestellt. Außerdem ist es auch sehr schön, wenn Ihr die im ersten Szenario noch sehr schwachbrüstigen Warbands später als vollständig erfahrene Heavy Spearmen in den Kampf führen könnt.

– Wenn Ihr vor einer Höhle, einem Tempel oder einem Schrein steht, dann speichert ab, bevor Ihr den Ort betretet. Denn wenn Euch nicht paßt, was Ihr da als Beute erhaltet, müßt Ihr sonst wieder neu laden.

– An magischen Gegenständen sind die Crossbows für die Schützen, die Armours beziehungsweise das Sword of Death für die Einheiten mit hohem Melee Grad sehr zu empfehlen.

– Die besten Artefakte sind das Skull of Crang, mit dem eine möglichst schnelle Einheit an einen dicken Brocken des Gegners (z.B. Shadow Warriors oder Monks of Neo) heran kann und ihn schon zur Hälfte auflösen vermag. Zu beachten ist dabei, daß die so dezimierte Einheit auch wirklich in dieser Runde noch aufgerieben wird. Der Ring of Regeneration ist am besten bei Helden aufgehoben, die Ihr dank seiner Hilfe um einiges länger in Aktion halten könnt, bevor Ihr ihnen eine Runde zum Erholen zugestehen müßt. Sehr hilfreich sind auch der Ring of Rapid- oder Free Movement. Mit ihnen kann man z.B. leichte Cavalary ausrüsten und hat damit eine ungeheuer schnelle Einsatztruppe, die im Hinterland des Feindes so richtig aufräumen kann.



An seine Fantasy-Armeen läßt Torsten nur Wasser und Calis!



Beherzigt Ihr alle Tips, hat dieser freundliche Herr bald nichts mehr zu lachen

– Da Eure Truppen am Anfang noch nicht richtig wissen, wie Sie die Schwerter halten sollen, ist es wichtig, alle Einheiten bezüglich ihres Erfahrungsstandes gleichmäßig aufzubauen. Achtet also am Anfang darauf, daß jede Einheit mal richtig zuschlagen kann, um so an Ihre Schilder zu kommen. Diese Erfahrung ist im fortgeschrittenen Spiel meist von überlebenswichtiger Bedeutung, deshalb solltet Ihr versuchen, am Anfang so viele Truppen wie nur möglich zu rekrutieren. Es brauchen dabei nicht immer die höchsten Einheitsgrade zu sein, denn die schwächere Einheit mit der höheren Erfahrung hat meistens bessere Chancen, als die neueste Einheit, die noch Grün hinter den Ohren ist.

– Falls der Gegner Druiden besitzt, meidet das Betreten von bewaldeten Gebieten.

– Fangt schon früh an, Eure Luftwaffe gut auszubauen und auszubilden. Wie auch schon bei den anderen General-Spielen ist eine gute Luftstreitkraft durch nichts zu ersetzen.

– Wenn Ihr im späteren Verlauf des Spiels neue Einheiten kauft, müßt Ihr diese immer gut beschützen, denn so unerfahren wie sie sind, können Sie Euch keine große Hilfe sein.

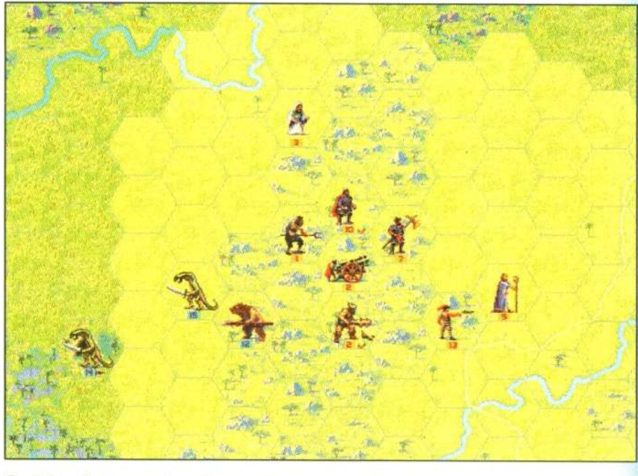
Deswegen sollte man immer eine feindliche Einheit mit einer eigenen Veteraneneinheit angreifen und die daraus hervorgegangene dezimierte Feindeinheit mit den Neulingen fertigmachen. Auf diese Weise marschieren die Neulinge nicht in den Tod, sondern erhalten auch noch viele Erfahrungspunkte.

– Da die freiwilligen Einheiten Eurer Verbündeten Euch wieder verlassen, wenn Ihr die betreffende Insel vollständig befreit habt, könnt Ihr sie getrost als Kanonenfutter verwenden oder noch besser als Himmelfahrtskommando. Verwickelt sie möglichst in lange und viele Kämpfe, das kann Euch einen manchmal entscheidenden Stellungsvorteil verschaffen.

– Das Rückgrat der Armee sind auf jeden Fall die Artillerie oder die Bomber, die durch schwere Infanterie oder Sky Hunter geschützt werden sollten.

– Mit die beste Luftabwehr sind neben den Sky Huntern und der Artillerie die Archer. Am besten ist es, die gegnerischen Flieger mit Artillerie zu beschießen, dann einen Archer unter den Feind zu ziehen und zu feuern. Sollte danach immer noch Widerstand bestehen, greift Ihr noch mit einem Sky Hunter an.

– In bewaldeten Gebieten erweisen sich die Druiden als besonders wirkungsvoll, denn sie brauchen nicht einmal im Kampf bewegt zu werden, können aber jedesmal beträchtlichen Schaden verursachen, soweit sich gegnerische Einheiten in bewaldeten Hexfeldern befinden. Ansonsten kann ich aber von Magiern nur abraten, da ich diese Plätze in der Armee für verschwendet halte, weil sie weitaus besser zu besetzen sind.

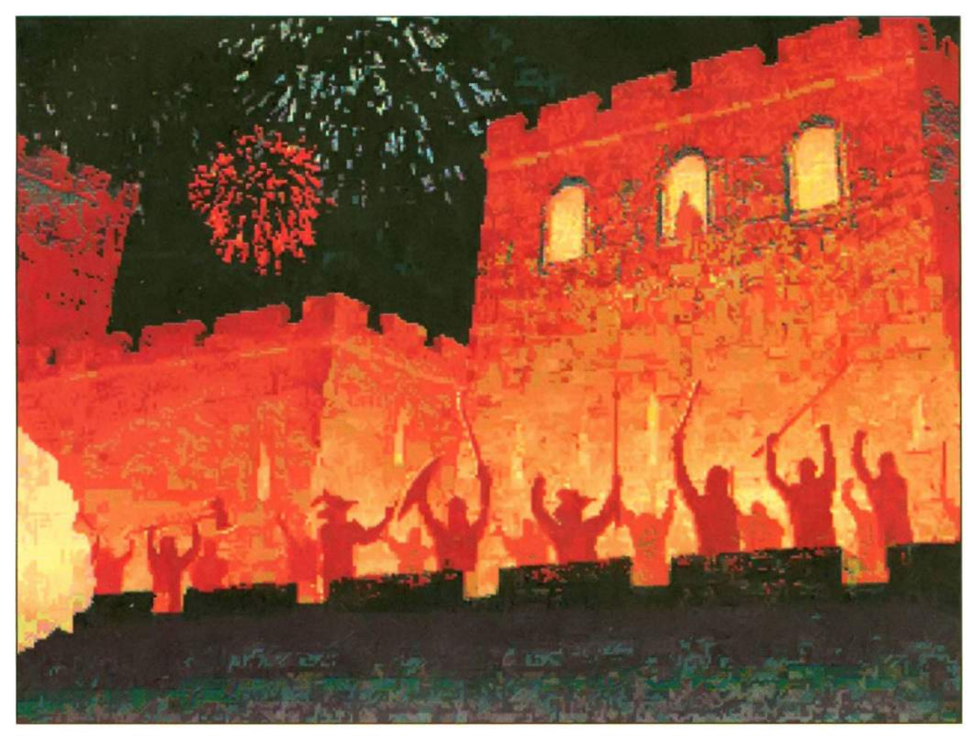


Schlachten wie diese bereiten Euch nun kein Kopfzerbrechen mehr.

– Die richtige Mischung der verschiedenen Truppenteile ist mit entscheidend für den Ausgang des Spiels, deshalb hier meine "Erfolgsarmee":
6 Heavy Spearmen, 2 Lieutnant, 2 General, 4 Royal Archers, 6 Phönix Knights, 3 Knight Gunners, 8 Lion Dragons, 7 Pegasus Riders, 6 Pit Cannons, sowie an Helden den Priest of Handola (kann ruhig in die Wüste geschickt werden), Krindel , Malric Skyhunter und den ehrenwerten Sir Kalador.
Leichte Infantrie ist nutzlos, Skirmisher sind nur in bewaldeten Gebieten brauchbar, deswegen kann auf sie getrost verzichten werden.

– Ihr solltet nur für die verwendeten Einheiten Forschungsgelder ausgeben, denn am Anfang ist es wirklich knapp. Später könnt Ihr Euch vor Gold nicht mehr retten.

– Als sehr gute Taktik hat sich erwiesen, die Artillerie immer hinter einer Reihe von Bogenschützen und Heavy Spearmen beziehungsweise Phönix Knights zu stationieren. Die Archer sind so wichtig, weil sie bei Angriffen des Feindes auch den vor den Archern stehenden Einheiten Defensivfeuer liefern können. Dies macht dem Gegner sehr schwer zu schaffen, kann ihn manchmal sogar schon zerschlagen, bevor er überhaupt zum Zuschlagen kommt.



Nachdem Ihr mal wieder die Welt gerettet habt, gibt's ein zünftiges Burgfest

– Auf diese Weise ist es möglich, eine gute Konterstrategie zu entwickeln. Wenn der Gegner sich an dieser Aufstellung selber zerrieben hat, kann die Kavallerie, die eventuell hinter oder neben der Artillerie stationiert ist, in einer Art Tempogegenstoß durch die dünner gewordenen feindlichen Linien brechen und die Oberhand gewinnen.

Artillerie	Artillerie	Artillerie	...feuert
Archer	Archer	Archer	Defensivfeuer
Infantry	General	Infantry	Blockt
	Gegner		...greift an.

– Und bitte nicht vergessen, auch für Feldherren gilt : Save early, save often! Das erspart Euch Ärger und Frust.

INSERENTENVERZEICHNIS

Diese Ausgabe enthält eine Beilage der Bank 24

F1 Manager 96

Ohne große Anstrengung könnt Ihr ein Rennen gewinnen, wenn Ihr den folgenden Tip von Christoph Hartmann aus Warburg befolgt. Vielleicht sollte er ihn mal an Ferrari schicken?

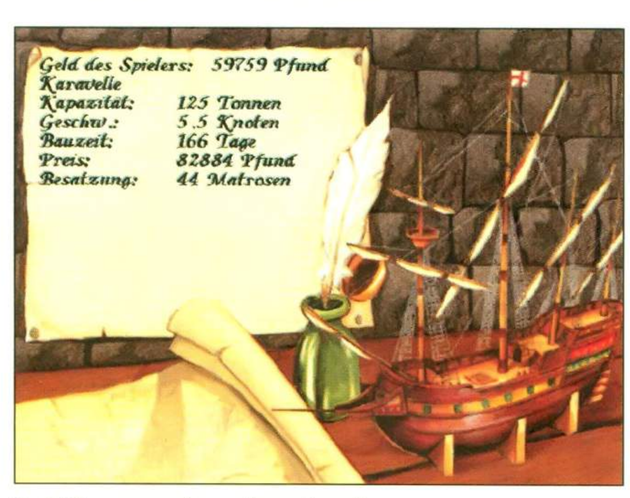
Ihr beginnt ein x-beliebiges Rennen, verzichtet auf das Qualify. Obwohl Ihr jetzt eigentlich nicht qualifiziert seid, nehmt Ihr trotzdem am Rennen teil. Wenn Ihr das Rennen nun startet, kommt mit einer 50% Chance einer Eurer Fahrer auf Platz eins. Netter Weise könnt Ihr weder ausscheiden, noch müßt Ihr Euch um das Auto kümmern.

Elisabeth I.

Von Christoph Hofbauer aus Hepberg stammt folgenden Cheat zu Ascons mittelalterliche Wirtschaftssimulation.

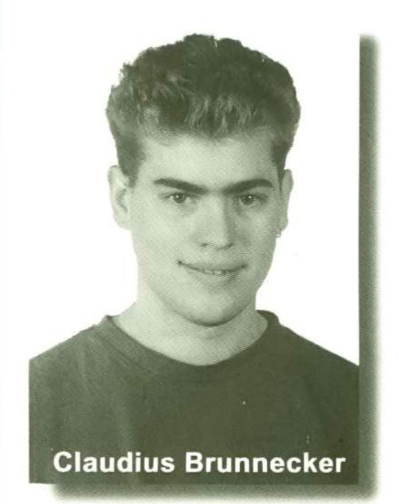
Um an genügend Geld zu kommen, laßt Ihr einfach Euer Schiff auf offnener See untergehen und hofft dann darauf, von einem Seefahrer aufgegabelt zu werden, der Euch nach London bringt. Dort angekommen, geht Ihr zum Privy Council, um dort 20 000 Pfund als Grundlage für ein neues Schiff zu bekommen (Das funktioniert natürlich nur, wenn Ihr bereits Mitglied im Council seid). Wenn Ihr jetzt ein paar Tage vergehen laßt (Rechtsklick), erhaltet Ihr weitere 20 000 Pfund. Netterweise läßt sich dieser Vorgang beliebig oft wiederholen. Eurem Erfolg und Ruhm als Händler sollte nun eigentlich nichts mehr im Wege stehen.

Noch ein Tip: Verkauft gleich am Anfang Euer Lagerhaus (Versteigerung), Dann solltet Ihr genügend Startkapital haben.



Schiffe versenken einmal anders, wenn das Eure Versicherung wüßte...

Hexerei


Claudius Brunnecker

Na also, es geht doch. Leider hatten wir diesmal nicht genügend Platz, um alle Hexereien abzudrucken, aber das wird in den nächsten Heften nachgeholt, versprochen!

Descent 2


Wer jetzt noch stirbt, ist selber schuld!

Thomas Wild aus Bonn hat sich den Guide-Bot geschnappt und sich mit ihm in die Tiefen des Descent-2-Programms gestürzt.
Mit Hilfe eines Hex-Editors könnt Ihr Eure Energiereserven, die Schildstärke oder die Anzahl der Raketen erhöhen. Dazu öffnet Ihr im Descent-2-Verzeichnis einen der Spielstände. Dort könnt Ihr folgende Offsets bearbeiten:

Offset	Auswirkung auf...
16 DF	Energie
16 E3	Schilde
17 03	Concussion Missile
17 05	Flash Missile
17 07	Homing Missile
17 09	Guided Missile
17 0B	Proximity Missile
17 0D	Smart Mine
17 0F	Smart Missile
17 11	Mercury Missile
17 13	Mega Missile
17 15	Earthshaker Missile

Ersetzt die Angaben jeweils durch den Maximalwert "FF" (in Dezimal 255)

AH-64D Longbow

Peter Baumeister aus Recklinghausen fand eine interessante Hexerei zu Origins Apachen-Simulation heraus, die wir Euch nicht vorenthalten wollen.
In der Datei "CA.INI" nach dem Wörtchen "Cheats" suchen (Zeile 860). Dann die Zeile wie folgt ändern:
Infiniteammo=0 in Infiniteammo=1
Invulnerability=0 in Invulnerability=1



Afterlife

Mario Kummer aus Landskron hilft allen Möchtegern-Petrussen, bzw. -Luzifern in Geldnöten aus der Patsche. Mit seiner Hexerei steht paradiesischen oder höllischen Zuständen nichts mehr im Weg.
Startet ein neues Spiel und wählt einen beliebigen Schwierigkeitsgrad, sofort nach Beginn abspeichern, da sich sonst die Hex-Adresse der zu ändernden Werte zu sehr verändert. Beendet Afterlife und öffnet mit einem Hex-Editor Eure Savegame-Datei "AGAME*.ALF". Sucht in der Nähe der Adresse "0006DD80" (möglicherweise müßt Ihr ein paar Seiten auf- oder abscrollen) nach den folgenden Zeilen:

Schwierigkeitsgrad Easy/Leicht :
88 13 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 1A 00 00 00
<u>7F 96 98 00</u> 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 01 00 00
Die unterstrichenen Blöcke (7F 96 98 00) in FF FF FF FF umwandeln.

Schwierigkeitsgrad Medium/Mittel:
88 13 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 1A 00 00 00
<u>AA B9 65 00</u> 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 01 00 00
Die unterstrichenen Blöcke (AA B9 65 00) in FF FF FF FF umwandeln.

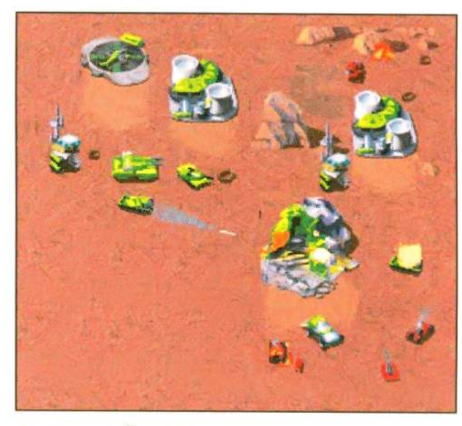
Schwierigkeitsgrad Hard/Schwer:
88 13 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 1A 00 00 00
<u>D5 DC 32 00</u> 00 00 00 00 - 00 00 00 00 01 01 00 00
Die unterstrichenen Blöcke (D5 DC 32 00) in FF FF FF FF umwandeln.

Anstatt des etwas ärmlichen Startkapitals, solltet Ihr jetzt über vier Milliarden D verfügen, das sollte für eine mittlere Hölle, bzw. Himmel genügen.

Command & Conquer

Carsten Käfer aus Düsseldorf verhilft tiberiumslosen Generälen zu neuem Kriegsgerät.

Bei Command & Conquer wird das Geld immer an einer anderen Stelle in der Datei gespeichert. Es gibt trotzdem eine recht einfache Lösung, um Kaptial in einer Höhe von 16,7 Millionen zu besitzen. Die Spielstände werden nach dem Zeitpunkt ihrer Speicherung numeriert. Das erste Spiel die 1, das letzte die höchste vorhandene Nummer. Wird ein alter Spielstand überspeichert, ändert sich die Nummer nicht! Ladet Ihr die Datei in den Hex-Editor und notiert Euch den Hex-Wert, die an Adresse 580 gespeichert ist (Abb. 1). Im Beispiel ist das die "88 13". Das entspricht 5.000 im Dezimalsystem. Der Wert entspricht nicht immer dem Geldstand beim Speichern! Diese Zahl sucht Ihr nun mit Hilfe des Editors. Die 3. gefundene ist die richtige. Es muß immer in der Textzeile daneben "COMPUTER" stehen, dann hat man mit Sicherheit die richtige Zahl erwischt (Abb.). Jetzt könnt Ihr einen beliebigen Geldstand eintragen, bis zu 16,7 Millionen (in Hex: "FF FF FF"). Mit ein bißchen Übung funktioniert dieser Cheat immer, übrigens sowohl beim Grundspiel, als auch bei der Mission Disk!



Panzer im Überfluß, dank Hexerei wird die Mission zum Kinderspiel

Abb. 1:

```
00000580: 88 13 00 00 88 13 00 - 02 00 00 00 01 00 00 00
```

Abb. 2:

```
00010E70: 00 00 00 00 00 00 88 - 13 00 00 88 13 00 00 00
00010E80: 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00010E90: 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
00010EA0: FF FF FF FF FF FF FF FF - FF FF FF FF FF FF FF FF
00010EB0: FF FF FF FF 00 00 00 - CC 84 12 10 00 43 6F 6D .............Com ..
00010EC0: 70 75 74 65 72 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00 puter........... ..
00010ED0: 00 00 00 00 00 00 00 - 00 00 00 00 00 00 00 00
```

Erste + Hilfe

Thomas Kittel

Hardware-Probleme sind oft zu speziell oder zu banal. Deshalb stellen wir um: nur noch eine Seite Erste Hilfe und dafür Telefon-Hotline. Immer sonntags.



Wie bereits im Vorspann angedroht, starten wir mit dieser Ausgabe einen neuen Power-Play-Telefonservice – ausschließlich für Hardwarefragen. Die meistgestellten Fragen und Probleme präsentieren wir dann jeden Monat komprimiert auf dieser Seite.

Die Hardware-Hotline erreicht Ihr jeden Sonntag von 11 bis 15 Uhr. Telefon: 089/162675

Bitte stellt unter dieser Hotline-Nummer ausschließlich Fragen, die mit technischen Problemen und der Computer-Hardware zu tun haben. Fragen zu Spielen oder Spieletips beantwortet unsere Leser-Hotline (Di+Do 14-17 Uhr, Tel. 089/6883036)

Reicht das RAM?

Ich möchte vom 486 DX/2 – 80 auf einen Pentium 133 umsteigen. Ich habe 16 MByte RAM PS/2 mit 70 ns (2 x 8 MByte). Ist das RAM noch schnell genug? Mir wurde gesagt, daß 70 ns für den Pentium 133 zu langsam sind. *Holger Bühnen, Hamburg*

Die alten Speicherbausteine kannst Du problemlos verwenden, wenn der neue Rechner kein EDO-RAM verlangt. Die Geschwindigkeit des Speicherzugriffs wird nicht vom Prozessor, sondern vom BIOS des Boards gesteuert. Relativ schnell ist nur der Cachespeicher des Prozessors, auf das RAM muß er warten. Selbst ein betagter 486er ist für normales RAM zu schnell und hat meist internen und externen Cache. Als Notbremse fungieren die sog. Waitstates: Der Prozessor wartet, bis der Speicher gelesen oder geschrieben wurde. Bei vielen Rechnern kann man die Waitstates konfigurieren, die Wartezeit jedoch immer nur innerhalb der vom Speicher gegebenen Grenzen verändern. Wenn Deine Speicherbausteine hochwertig sind, kann es sogar sein, daß Du sie als 60 ns SIMMs verwenden kannst.

Cache defekt?

Irgendwas stimmt mit meinem gebraucht gekauften 486 DX2/66 nicht. Mal ist er schneller, mal langsamer. Im Startbildschirm werden mal 128 KByte Cache, mal 256 KByte oder 0 KByte angezeigt. Ich habe im BIOS-Setup beide Prozessorcache-Einstellungen probiert. Kann der Cache defekt sein? *Michael Schneider, Bottrop*

Um Defekte beim Prozessorcache herauszufinden, gibt es verschiedene Testprogramme aus dem Shareware-Bereich wie z.B. Corespeed von Sofwin. Normalerweise sollte der L1-Cache (interner Prozessorcache) 8 KByte betragen, der externe L2-Cache 256 KByte. Falls nicht, schraub´ den Rechner auf und suche die Chips für den Cache. Das sind meist die ICs, die in der Nähe des Prozessors eingesteckt oder -gelötet sind. Sieh hier genau nach, ob ein Kontaktproblem besteht. Da der Rechner auch arbeitet, wenn die Chips nicht ordentlich mit der Hauptplatine verbunden sind, wird dieser Fehler vom Hersteller kaum bemerkt. Falls Du zu keinem Ergebnis kommst, lokalisiere die defekten Chips. Cache-RAM wird ähnlich wie normale SIMM-Speicher bankweise benutzt. Das heißt, daß Du den Rechner mit 64 KByte, 128 KByte oder 256 KByte bestücken kannst und so in kleinen Schritten einen eventuell beschädigten Baustein findest.

Speicherprobleme

Ich habe ein Menü eingerichtet, um zwischen XMS- und EMS-Speicher zu unterscheiden. Mein Speicher ist zwar optimal, aber ein Freund mit den gleichen Startdateien hat 56 KByte hohen Speicher weniger. Damit passen weniger Treiber in den hohen Speicher, der Hauptspeicher ist kleiner und wichtige Treiber müssen raus. Warum ist der hohe Speicher kleiner? Außerdem sinkt er bei dem EMS- gegenüber dem XMS-Speicher um 64 KByte. Kann man den hohen Speicher irgendwie auf die gleiche Größe bringen? *Hauke Damrau, Brügge*

Auf den hohen Speicher hat man kaum Einfluß. Da auch die schnellsten Pentiums von der Architektur her immer noch DOS-kompatibel sind, ist auch die Verwaltung der Hardware darauf ausgerichtet. Deshalb ist das erste MByte für das Betriebssystem reserviert, wobei nur 640 KByte vom DOS belegt werden. Verschiedene Hardwareerweiterungen stehlen im Bereich über 640 KByte für sich Speicher, und auch die hochgeladenen Programme hängen dort herum. Bei Euch werden weder das Motherboard noch die Steckkarten identisch sein. Ergo: unterschiedliche Hardware – unterschiedlicher Speicher. Manchmal kann man hier noch etwas erreichen, wenn man im BIOS-Setup die Shadow-Funktionen abschaltet. Dabei kann der Rechner aber langsamer werden. Wenn Ihr EMS benutzt, stehen tatsächlich genau 64 KByte weniger hoher Speicher zur Verfügung.



Software house

telefonische Bestellannahme 0281 - 25922 & 0281 - 24985

IM LADENLOKAL WESEL GILT: VERKAUF ZU VERSANDPREISEN !!!

Softwarehouse - Versandhandel

Ladenlokal:
Dudelpassage (Direkt in der Innenstadt)
Auf dem Dudel 8 • 46483 Wesel
Fax: 0281 - 23493

Händleranfragen erwünscht!

3 Skulls of the Toltecs		i.V.
Afterlife	DA	69,95
AH-64D Longbow	DV	79,95
Alien Trilogy	DA	84,95
Ancient Empires	DV	79,95
Azrael's Tear	DV	69,95
Bad Mojo	DV	79,95
Baphomet's Fluch	DV	x74,95
Battlearena Toshinden	DA	64,95

... Bleifuß 2 ... DV x54,95 DM

Chronicles of the Sword	DV	74,95
Civil War General	DV	79,95
Civilization 2	DV	79,95
Command & Conquer	DV	79,95
Command & Conquer Data	DV	25,95

Im Oktober • Jetzt vorbestellen !!! Command & Conquer Red Alert Deutsche Version • nur x89,95

Conquest of the new world	DV	79,95
Cyberia 2	DV	74,95
Daggerfall	DV	x79,95
Daley Thompson Decathlon	DV	69,95

Das schwarze Auge 3 DV x49,95 DM

Daytona USA	DV	x74,95
Der Planer 2	DV	x69,95
Der Produzent	DV	74,95
Descent 2	DA	79,95
Destruction Derby 2	DV	x74,95

... Diablo ... DV x79,95 DM

Die Fugger 2	DV	79,95
Die Pandora Akte	DV	x74,95
Die Siedler 2	DV	69,95
Discworld 2	DV	x79,95
Down in the Dumps	DV	x69,95

Dungeon Keeper DV x74,95 DM

Earth Siege 2	DV	79,95
Earthworm Jim 1 & 2	DV	64,95
Elisabeth I.	DV	89,95
F1 Manager '96	DV	69,95
Fantasy General	DV	69,95
Fifa Soccer '96	DV	79,95

Formula 1 Grand Prix 2 DV 99,95 DM

FORDERN SIE NOCH HEUTE KOSTENLOS UNSERE GESAMTPREISLISTE AN !!!

Gabriel Knight 2	DV	89,95
Gearheads	DV	49,95
Gene Machine	DV	x59,95

... Gene Wars ... DV x79,95 DM

Golden Gate Killer	DV	x69,95
Greg Norman UC Golf	DV	x49,95
Gr. Schlacht Ardennen	DV	69,95
Gr. Schlacht um Gettysburg	DV	69,95
Gr. Schlacht von Waterloo	DV	69,95
Hardline (Scavenger)	DV	x59,95
Harpoon Admirals Pack	DA	x74,95

--- HIND --- x i.V.

SUPER-SCHNÄPPCHEN

Aces over Europe	**DA**	**24,95**
Betrayal at Krondor	**DV**	**24,95**
Bioforge	**DV**	**29,95**
Caesar	**DA**	**24,95**
Creature Shock	**DV**	**24,95**
Cyberia	**DA**	**29,95**
Das schwarze Auge 1	**DV**	**29,95**
Das schwarze Auge 2	**DV**	**29,95**
Der Reeder	**DV**	**24,95**
Descent	**DA**	**29,95**
Die Siedler	**DV**	**34,95**
Dune 2	**DV**	**29,95**
Earthsiege	**DV**	**24,95**
Eishockey Manager	**DV**	**24,95**
Fifa Soccer	**DA**	**29,95**
Freddy Pharkas	**DV**	**24,95**
Gabriel Knight	**DV**	**24,95**
Goblins 1 & 2	**DV**	**24,95**
Goblins 3	**DV**	**24,95**
History Line 14-18	**DV**	**29,95**
King's Quest 6	**DA**	**24,95**
Kyrandia 3	**DV**	**24,95**
Lands of Lore	**DV**	**29,95**
Little big adventure	**DV**	**29,95**
Magic Carpet +	**DV**	**29,95**
NHL Hockey 95	**DV**	**29,95**
Pizza Connection	**DV**	**24,95**
Police Quest 4	**DV**	**24,95**
Rebel Assault	**DV**	**34,95**
Rüsselsheim	**DV**	**24,95**
Shadow of t. comet	**DV**	**24,95**
Space Hulk	**DA**	**29,95**
Star Trek 2	**DV**	**24,95**
Strike Commander	**DA**	**29,95**
Syndicate +	**DV**	**29,95**
System Shock	**DV**	**29,95**
Track Attack	**DV**	**39,95**
US Navy Fighter	**DV**	**29,95**
Warcraft	**DA**	**29,95**
Wing Commander 3	**DV**	**34,95**

WEITERE ANGEBOTE AUF ANFRAGE !

Hugo 3	DV	59,95
Hunter Hunted		i.V.
Jagged Alliance 2		i.V.
Karma	DV	69,95
Kick Off '96	DV	39,95
Kingdom o' Magic	DV	69,95

Lands of Lore 2 DV x89,95 DM

Lemmings Paintball	DA	39,95
Lighthouse	DV	89,95
Links LS		i.V.
MAD TV 2	DV	69,95
Martini Racing	DV	29,00
Master of Orion 2	DV	84,95
M D K		i.V.
Mechwarrior 2 Expansion	DV	39,95
Mechwarrior 2 Special	DV	79,95
Megarace 2	DV	59,95
Missionforce: Cyberstorm	DV	79,95
Monster Truck		i.V.
Muppets Inside	DV	x69,95
Nascar Racing 2	DV	x79,95
NBA Live '96	DV	79,95
Need for Speed Special	DV	79,95
NHL Hockey '96	DV	79,95
Normality INC.	DV	69,95
Olympic Games	DA	64,95
Olympic Soccer	DA	64,95

Orion Burger DV x74,95 DM

Outlaws		i.V.
Panzer Dragoon	DV	x74,95
Phantasmagoria	DV	89,95
Phantasmagoria 2	DV	x79,95
Police Quest SWAT	DA	74,95
Privateer: The Darkening		i.V.
Puppen, Perlen & Pistolen		i.V.

... Quake ... EV 74,95 DM

Rebel Assault 2	DV	79,95
Return Fire	DV	69,95
Riddle of MASTER LU	DV	74,95
Ripper	DV	79,95
Risiko	DV	x74,95
S.T.O.R.M.	DV	x79,95

... Schleichfahrt ... DV x79,95 DM

Sega Rally	DV	x74,95
Shellshock	DA	74,95
Silent Hunter	DV	69,95
Silent Thunder	DV	79,95
Sonic CD	DA	x54,95
Space Hulk Win95	DA	74,95
Stonekeep	DV	89,95
Syndicate WARS	DV	x79,95

Terra Nova	DV	69,95
Terror Trax	DA	49,95

Time Commando DV x74,95 DM

The Dig	DV	74,95
The Synnergist - Close Up		i.V.
Tie Fighter	DV	74,95
Tomb Raider	DV	x69,95

... Toon Struck ... DV x74,95 DM

Tunnel B1		i.V.
Urban Runner Lost in Town	DV	74,95
Virtua Fighter PC	DA	74,95
Warcraft 2	DV	79,95
Warcraft 2 Data	DV	27,95
Wing Commander 4	DV	89,95
Worms	DV	69,95
Worms Reinforcement	DV	34,95
X-Wing vs. Tie Fighter		i.V.

jetzt endlich: • Z • DV 74,95 DM

Zork: Nemesis	DV	x79,95

UNSERE PRODUKTE SIND AUSSERDEM ERHÄLTLICH BEI:

comROM
CD-ROM und MultiMedia
Pankower Straße 17
19063 Schwerin
Ladenpreise variieren

ECVA
Elektronic & Computer Andris
Egmontstraße 8
47623 Kevelaer
Ladenpreise variieren

ESE Computer
ESE Computer
Dülmenerstraße 17b
46286 Dorsten
Ladenpreise variieren.

Softwarehouse
Softwarehouse
Gasthausstraße 12
47533 Kleve
Ladenpreise variieren.

WIR FÜHREN AUSSERDEM:
- AMIGA-SOFTWARE
- SONY PLAYSTATION !!!
- SEGA SATURN
- LÖSUNGSBÜCHER
- PC-HARDWARE
- JOYSTICKS

EINFACH ANRUFEN & NACHFRAGEN
WIR BERATEN SIE GERN !!!

Versandbedingungen: Vorkasse 6,90 DM pro Paket (Euroscheck)
Ab 250,- DM Softwarewert Portofrei • Versandkosten per Nachnahme 10,50 DM + NN-Gebühr
Bei bestellter und annahmeverweigerter Lieferung berechnen wir 20,- DM Leistungsentschädigung.



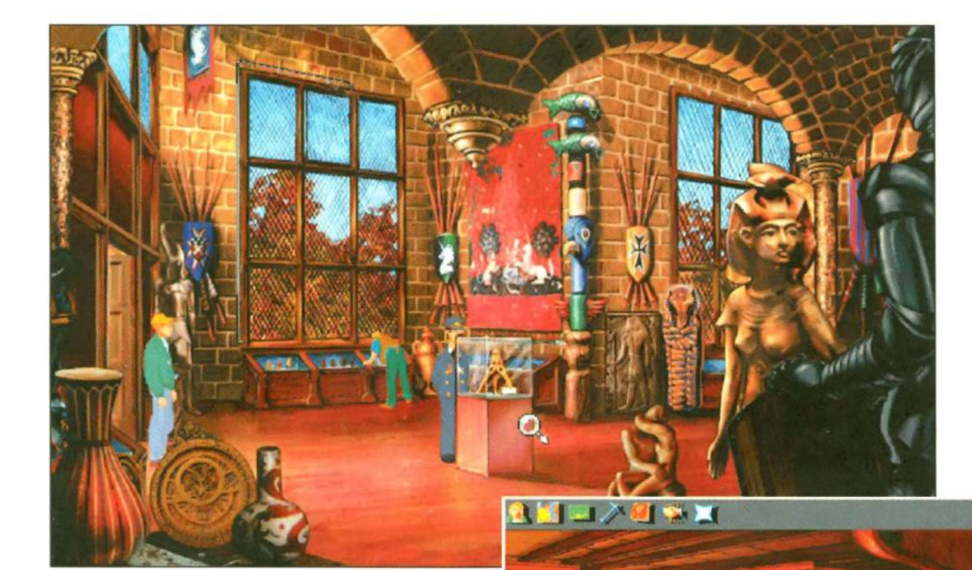
DV = komplett deutsch • DA = deutsche Anleitung
EV = englische Version • i.V. = in Vorbereitung
x = Spiel war bei Anzeigendruck noch nicht erhältlich
Für Druckfehler wird keine Haftung übernommen !

BAPHOMETS

Adventure um den mysteriösen



Nach dem ganz netten "Beneath A Steel Sky" überrascht Revolution mit einem Comic-Adventure der Oberklasse



Multikulturell: Der Museumsbesuch bringt nützliche Hinweise



Schach matt: Ein Rätsel nicht nur für Denksportler

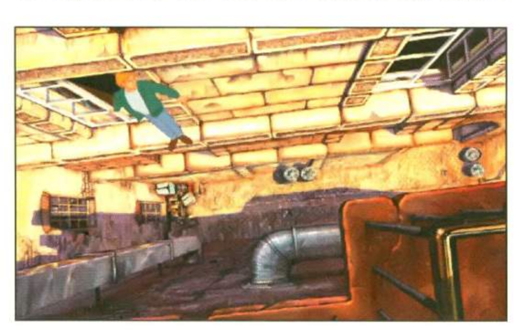


Unter der Lupe: Detailstudie in einer Zwischensequenz

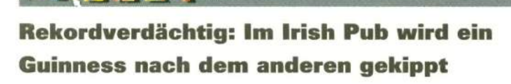


Flotte Geschichtsstunde: Wer waren die Templer?

Um die Verwirrung komplett zu machen, erhielt das einst unter "Broken Sword" in Power Play 4/96 im Preview vorgestellte Comic-Adventure nun seinen dritten, für Deutschland maßgeschneiderten Namen. "Baphomets Fluch" heißt das komplett lokalisierte Prachtstück hierzulande, in Amerika wird man weiterhin unter dem Titel "Circle Of Blood" die Erwartungen potentiell blutrünstiger Käuferscharen zu stillen versuchen. Dabei ist "Baphomets Fluch" in dieser Hinsicht eher kinderzimmerkompatibel. Kräftige Farben, großäugige Comicgesichter und ein fein detailliertes Bilderbuchambiente rücken die gewichtige Hintergrundstory fast in ein falsches Licht. Hierfür hat man bei Revolution Software genauer recherchiert, als es mitunter in der Branche üblich ist. Der Templerorden diente schon mehrfach als sagenumwobene Inspirationsquelle für das ein oder andere Adventure



Immer an der Wand lang: Euer Held George kennt keine Höhenangst



Rekordverdächtig: Im Irish Pub wird ein Guinness nach dem anderen gekippt

(bislang bekanntester Vertreter Infogrames´ "Knight´s Chase"), doch nie zuvor verstand man es, dermaßen viele geschichtliche Details in solch ansprechender Form in die Handlung einzuweben. Die Kunst, eine solch anspruchsvolle Vorgabe nie langweilig, sondern der Weiterführung des Plots zuträglich umzusetzen, gelang der Designer-Schar um Charles Cecil mit Bravour. Lediglich beim Würzen der Konversationen mit Gags übernahm man sich etwas, hier wäre weniger und pointierter wohl mehr gewesen. Ein gewisser Prozentsatz der Flachheiten geht natürlich wie üblich zu Lasten der Übersetzung, die selbst bei einer grundsoliden Umsetzung nie ganz den ursprünglichen Sprachwitz treffen kann. Doch so ausführlich die Sprachausgabe und so dichtgestrickt die Story auch sein mag, das was an "Baphomets Fluch" zunächst maßgeblich ins Auge fällt, ist die überwältigende grafische Präsentation. Allen Trends zum Trotze setzten die Grafiker auf traditionelle, handwerkliche Techniken und machten sich die Mühe, sämtliche

FLUCH
Templerorden

Hintergründe per Hand auszuführen. Das geschah bis zum letzten Spielabschnitt mit einer solchen Konsequenz und Ausdauer, daß das Endergebnis auf Anhieb zu überzeugen weiß. Super-VGA und **Parallax-Scrolling** setzen die Leistung der Zeichner eindrucksvoll in Szene. Nicht einmal für die Zwischensequenzen wurden die Renderprogramme der Revolution Studios angeworfen. Nur an ganz wenigen Stellen im Spiel erkannten wir im Laubwerk von Bäumen eingescanntes Fotomaterial, das aber so gut in die ansonsten gezeichneten Partien eingearbeitet wurde, daß es nicht weiter auffällt.

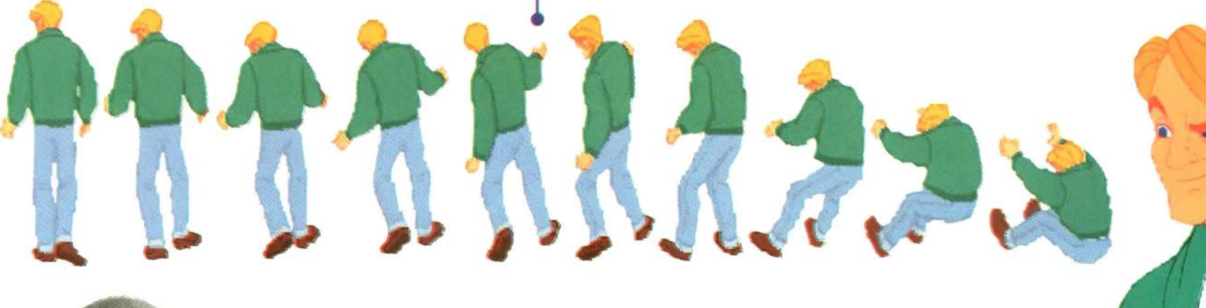
Besonderes Augenmerk legten die Entwickler auf die Animationen der Charaktere. Für die Verwendung eines jeden aufnehmbaren Gegenstandes im Spiel gibt es eine eigene Animation, die zunächst auf Papier gezeichnet, später dann digitalisiert und nachbearbeitet wurde. Die meisten **Bewegungsstudien** wurden für den Hauptcharakter George angelegt, der als Amerikaner in Paris per Zufall in eine Schicksalsmühle aus mysteriösen Vorfällen gerät. Nichtsahnend sitzt George in einem gemütlichen Straßencafé und wird Zeuge eines Bombenattentats, dem einer der Cafébesucher wohl vorsätzlich zum Opfer fällt. Ein Clown scheint bei diesem skrupellosen Verbrechen eine geheimnisvolle Rolle zu spielen, kurz vor der Detonation der Bombe sieht man ihn noch in einen dunklen Hausgang davonhuschen. Am Tatort lernt George die attraktive Journalistin **Nico** kennen. Sie ist die einzige Person, der der durch die sich überschlagenden Ereignisse verstörte George vertraut. Gemeinsam beschließen die beiden, den anfangs kärglichen Spuren nachzugehen, um die näheren Umstände des Mordes ans Tageslicht zu bringen. Mit dem Besuch von elf verschiedenen, jeweils mehrere Rätselbildschirme umfassenden Örtlichkeiten und Ländern verdichten sich die



Gute Verbindung: Die Telefongespräche mit Nico sind immer sehr lohnend

PARALLAX-SCROLLING

Um den Parallax-Effekt zu erzielen, der einen Eindruck räumlicher Tiefe vortäuschen soll, legen die Programmierer verschiedene Ebenen (Layer) von Grafiksets als Vorder- und Hintergrund übereinander, die dann in verschiedenen Geschwindigkeiten über den Bildschirm scrollen und so den perspektivischen Gesamteindruck verstärken. In der Regel geschieht dies mit bis zu drei Ebenen (vor allem bei Videospiel-2D-Jump'n'Runs häufiger zu sehen). Bei Adventures wie "Baphomets Fluch" bietet sich die Verwendung von nur zwei Layers an, da man das "Mittelfeld" zum Agieren der Charaktere freihalten muß.

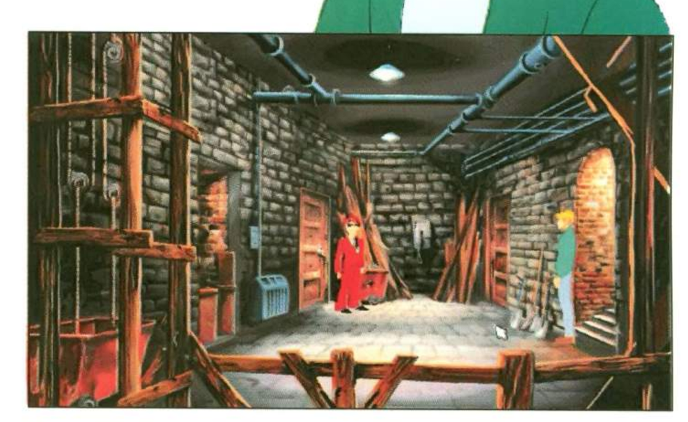




Frank Heukemes

SUPER

Optisch perfekter läßt sich ein Adventure kaum präsentieren. Die Animationen der Charaktere und die Hintergründe leben von der Klasse der Ex-Don-Bluth-Grafiker ("Space Ace"). Die Handhabung von Konversationsthemen, Inventory und Interface ist intuitiv und extrem bedienfreundlich. Die mit den besuchten Ländern variierende Musik trifft genau die Linie zwischen willkommenem Ohrenschmaus und zweckdienlicher Zurückhaltung. Der Fluch der Templer mag lediglich denjenigen treffen, der die Unterhaltungen stellenweise so extrem in die Länge gezogen hat, daß Aufenthalte in einem Screen bis zu zehn Minuten mit purem Zuhören ohne größere Interaktivität zu verbringen sind, was die ansonst hervorragende Story mit Flachheiten versetzt. Diese wiegen in der deutschen Version ungleich schwerer – wenn ein Amerikaner in Paris etwas von "Derrick und der Alte" faselt, hört der Spaß auf. Puzzlemäßig wird gemischte Kost serviert: Vom platten Anfängerrätsel bis zur durchkonstruierten Profinuß sind alle Spielarten des Genres vertreten.



Stur: Wie lenkt man einen Ausgrabungswächter ab?



Farbenfroh: Am Beispiel des Kostümverleihs wird die Qualität der Hintergründe sehr deutlich



Krankenhausreif: Könnt Ihr die „Sterbehilfe" im Hospital verhindern?

HOTSPOTS

So bezeichnet man eine für Mausklicks sensible, genau definierte Zone in einem Bildschirm, die mit einem Befehl belegt ist. Bei einem Adventure können das beispielsweise zu untersuchende und aufnehmbare Gegenstände oder ein Ausgangspunkt zum nächsten Bildschirm sein.



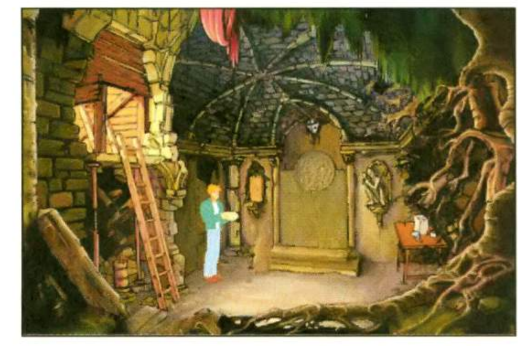
Die Stadt der Liebe: Locationwahl auf dem Stadtplan



Abstieg: Zwischensequenzen unterstreichen den Comicstil

Indizien mehr und mehr zu einem klaren Gesamtbild, das eine Verschwörung der immer noch existenten Tempelritter aufdeckt. Die Nachfahren der wohlhabenden Söldner hegen freilich weitaus modernere und fast faschistoide Gedanken, um die Weltherrschaft an sich zu reißen. Von der Infiltration und Übernahme bedeutender Konzerne ist da die Rede. George läßt das relativ kalt. Wenn Ihr regelmäßig speichert, kann Euch eigentlich wenig passieren, denn nur an drei Stellen im Spiel kann bei falschem Verhalten "gestorben" werden.

Damit George seinen Nachforschungen zielstrebig nachgehen kann, belasteten die Programmierer die Aufmerksamkeit des Spielers nicht mit unnötig komplizierten Strukturen bei der Bedienführung. Mit einem Pfeilcursor fahrt Ihr über den Bildschirm, bis er sich zu einem animierten Zahnrad-Icon verändert, was Euch signalisiert, daß an dieser Stelle etwas von Euch manipuliert werden kann. Mutiert der Cursor zur Lupe, ist eine genauere Untersuchung des anvisierten Gegenstandes angesagt. Gibt es im Bildschirm **Hotspots** zum Eintritt in einen der nächsten Rätselräume, nimmt der Mauszeiger die Gestalt einer Hand an, die mit einer Gestik in die ansteuerbare Richtung weist.



Plaster Caster: Nicht nur Gabriel Knight kann gute Gipsabdrücke machen

Tretet Ihr mit einem der zahlreichen anderen Akteure des Spiels in Konversation, erscheinen am oberen und unteren Bildschirmrand zwei Leisten mit Icons. Oben seht Ihr Euer Inventar, um der Person Gegenstände anbieten zu können, unten eine Aufreihung der möglichen Gesprächsthemen, die sich natürlich erst aus dem Gespräch selbst ergeben können. *fh*



Michael Galuschka

SUPER

Bei Franks letztem Statement will ich mich gleich einhängen: Die teils happigen, teils sich fast von selbst lösenden Rätsel machen zusammen mit der überbordenden Detailfülle – praktisch kein Sprachsample kommt im Verlauf der spannenden Story ein zweites Mal vor – den Flair dieses High-End-Adventures aus. Selten zuvor konnte man dermaßen tief in die 2D-Welten einer gezeichneten Kulisse eintauchen, obwohl die Spielfigur nur aus einem relativ schlichten Bitmap besteht. Da ist es zu verschmerzen, daß der Entscheidungsfreiheit ab und zu Scheuklappen aufgesetzt sind. George bestimmt dann ohne Euer Zutun selbst, welche Aktion er für richtig hält. Genußspechte haben mit "Baphomets Fluch" jedenfalls ihr persönliches El Dorado gefunden. Ist schon die Grafik samt Animationen Extraklasse, so setzt der stets perfekt zur Örtlichkeit passende Sound dem Ganzen die Krone auf. Es lohnt sich, manche Räume einfach ein zweites Mal zu besuchen, um dann mit gespitzten Ohren einem neuen Musikstück zu lauschen.

Name	**Baphomets Fluch**
Genre	Adventure
Hersteller	Revolution/Virgin
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

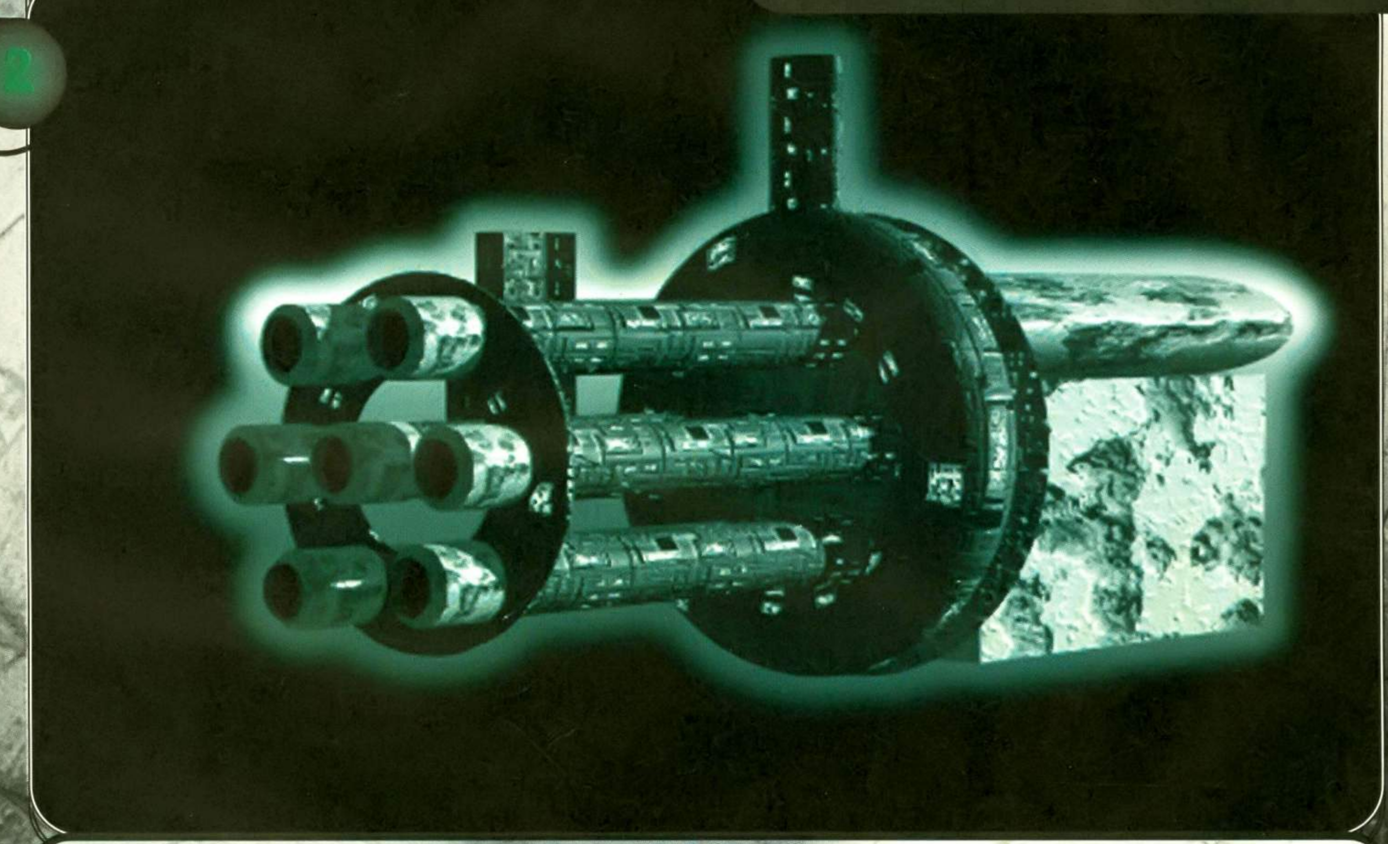
System	Win'95, DOS
Festplatte belegt	ca. 25 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	2 CDs

Grafik 84%
Sound 79%
Spielspaß 80%

Demo auf CD

nur solange der vorrat reicht !!!!!!!!

30mm GATLING-GUN



vollautomatisch, 6000 Schuss pro Minute

nur bei



Coming your way in October

Interplay



CHESSMASTER 5000

Name	**Chessmaster 5000**		
Genre	Strategie		
Hersteller	Mindscape		
Niveau	einstellbar		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1 bis 2		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	geplant	✔	
Anleitung	geplant	✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 95		
Festplatte belegt	min. 3 MByte		
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	Internet/Netzwerk-Modus		

Grafik 52%
Sound 45%
Spielspaß

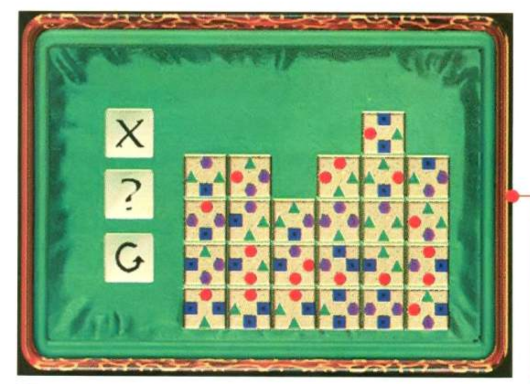
81%

Beim Stichwort "Strategie" denkt kaum jemand an Schach, dabei steckt das uralte "Spiel der Könige" modernere Vertreter der Gattung immer noch locker in die Tasche. Mindscape legt mit dem "Chessmaster 5000" die fünfte PC-Version des Klassikers vor. Optisch wurde das Programm weiter verbessert, wer will, darf jetzt auch mit Dinosauriern oder Salzstreuern spielen – hat aber spätestens nach fünf Minuten die Übersicht verloren. Unter der sehr aufgeräumten **Windows95-Oberfläche** stecken wesentlich mehr Features, als wir hier aufzählen können, deswegen nur so viel: Mit den 20 verschiedenen Tutorials, mehreren Trainern und frei einstellbaren Optionen können sowohl Anfänger als auch weit Fortgeschrittene ganz hervorragend ihr Spiel verbessern. Auf Wunsch übernimmt der Computer sogar die Taktiken von rund 70 echten Großmeistern wie Fischer, Karpov oder Polgar. Als besonderen Clou bietet die neue Version einen Internet/Netzwerk-Modus. Einen ELO-Wert (mißt die Stärke von Spielern oder Programmen) gibt Mindscape für den "Chessmaster" leider nicht an. In mehreren Testmatches gegen die momentane Quasi-Referenz "Fritz 4.01" in den jeweils stärksten Spielstufen verlor "Chessmaster" regelmäßig knapp, insbesondere ließ er sich zu leicht von Fritz' druckvollem Angriffsspiel in die Knie zwingen. Dafür berechnete der "Schachmeister" seine Züge wesentlich flotter, und Nicht-Kasparows dürfte er allemal locker wegputzen. ste



Win95-only: Die rechte Maustaste fördert ein Kontext-Menü zutage





Mysteriös: Wie das Rätsel gelöst wird, muß der Spieler selbst herausfinden

MILO

Einen gelangweilten Großrechner namens "Milo", vor Jahrtausenden von Außerirdischen zur Bewachung ihres verlassenen Heimatplaneten gebaut, verlangt es nach Abwechslung. Damit die Schaltkreise nicht vollends einrosten, beamt er sich kurzerhand ein Menschenwesen in seine Welt und läßt es sieben schwierige Denksportaufgaben lösen. Erst dann trifft "Milo" den Humanoiden – erfahrene Computerspieler wissen längst, daß sie gemeint sind – in einer riesigen, virtuellen Bibliothek von Angesicht zu Angesicht. Soweit die Rahmenhandlung des nach dem unglücklichen Rechner benannten "Milo". Bei dem Programm handelt es sich letztlich um eine Sammlung von Knobeleien, die durchgehend wie eine Mischung aus Altbekanntem wie "Mahjongg", "Go" und "Memory" anmuten. Das Niveau dieser Aufgaben ist teilweise extrem hoch, eine echte Anleitung fehlt völlig. "Milo" hilft auf **Knopfdruck** zwar per Sprachausgabe weiter, beschränkt sich aber allzuoft auf ein ermunterndes "Du wirst schon rausfinden, was zu tun ist". Grafisch orientiert sich das Programm an Vorbildern wie "Myst" und "The 7th Guest". Die gesamte Welt wurde gerendert, was sowohl kurze, nicht steuerbare vorberechnete Flugsequenzen zwischen Rätselorten als auch einige Gegenden betrifft, die der Spieler auf umklappenden Bildern selbst erforschen kann. Zwar kann die technische Qualität nicht überzeugen, die meisten Orte wurden aber offensichtlich mit viel Phantasie und Liebe zum Detail gebaut. Für absolute Hardcore-Denksportler fast so gut wie Olympia, alle anderen lassen tunlichst ihre Finger davon. ste

Name	Milo		
Genre	Denksport		
Hersteller	Crystalvision		
Niveau	schwierig		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung			✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen		66	✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

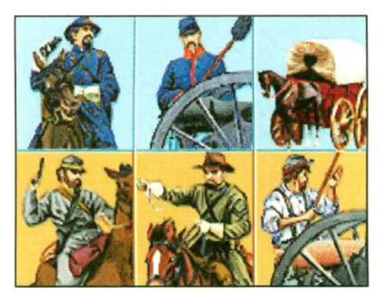
System	Win 3.1/95
Festplatte belegt	6 MByte
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

Grafik **63%**
Sound **42%**

Spielspaß
35%

BATTLEGROUND: SHILOH

Nach "Gettysburg" könnt Ihr mit "Shiloh" nun eine weitere Schlacht des Amerikanischen Bürgerkrieges schlagen

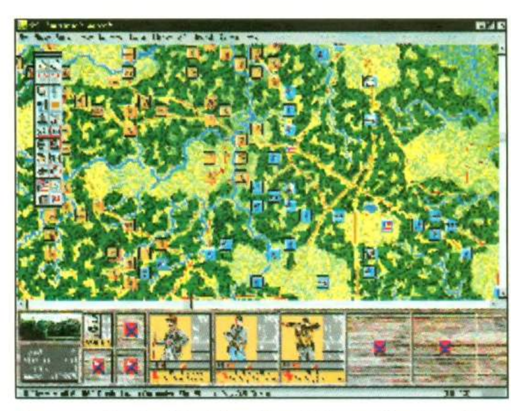


Combined Arms: Infanterie, Kavallerie und Artillerie

Die Battleground-Serie wird allmählich zu einer festen, nicht mehr wegzudenkenden Institution auf dem nicht gerade überschwenglich bedienten Markt der Hardcore-Strategiespiele. Da die Macher Talon Soft in den USA beheimatet sind, verwundert es nicht, daß sich ein Großteil der bereits erschienenen und noch angekündigten Programme dieses Sortiments mit Schlachten der Amerikanischen Sezessionskriege auseinandersetzt. Obwohl der vierte Teil zeitlich nach "Waterloo" erscheint, kommt es einem so vor, als wäre diese Szenariensammlung eher zeitgleich mit den ersten beiden Teilen entwickelt worden. Nicht nur grafisch machte "Waterloo" einen leicht besseren Eindruck. Auch die Verbesserungen in der Truppen- und Zugstruktur, die nicht einfach nur vom Schauplatz her oder historisch bedingt waren, fehlen diesmal wundersamer Weise wieder. Neben der zweidimensionalen konventionellen Darstellungsweise gibt es auch diesmal die dreidimensionale "Battleview"-Ansicht von schräg oben, bei der man Höhenunterschiede ausmachen kann, die sich auch tatsächlich auf das Kampfgeschehen auswirken. Beide Varianten lassen das Ansammeln mehrerer Einheiten gleichzeitig auf einem Hexfeld zu. Fußtruppen, Kavallerie und Artillerie sind nicht nur auf den Abbildungen am unteren Bildschirmrand erkennbar, sondern auch auf dem Schlachtfeld selbst klar auszumachen. Ihnen stehen an die 80 penibel recherchierte Kommandeure vor, deren Eigenschaften und Führungsgeschick den Erfolg Eurer Armee nicht unwesentlich beeinflussen. Hinter der für ein ausschließlich zugweise spielbares Strategiespiel recht ansehnlichen Fassade, verbirgt sich ein anspruchsvolles und komplexes Hardcore-Programm, das eher erfahrene oder ältere Computer-Feldherren ansprechen dürfte. Wer sich noch nicht so firm fühlt, kann sich von der KI des Spiels beliebig viel Arbeit abnehmen lassen. In sechs Aktions- und Bewegungsphasen lenkt Ihr Eure Soldaten an den richtigen Ort und versucht, das Angriffs- und Defensivfeuer mit kalkulierbaren Verlusten zu überstehen. Die Kampfszenen werden mit Videoeinspielungen in einem kleinen **Fenster** untermalt, das Material stammt von in den USA regelmäßig abgehaltenen Historientagen, an denen die Teilnehmer in nachgeschneiderten Uniformen die alten Schlachten nachstellen.



Augenschmaus: Die "Battleview"-Perspektive ist am ansehnlichsten



Spartanisch: Wahlweise könnt Ihr in einer "Hardcore"-Ansicht in 2D spielen

Auf der CD sind ebenfalls einige Bugfixes und Verbesserungen für die Vorgänger "Ardennes" und "Gettysburg" enthalten, die Euch nun endlich das Kräfteverhältnis schon vor Schlachtbeginn besser verteilen lassen. Wie gehabt, wird Bomico in absehbarer Zeit eine deutsche, "Die große Schlacht von Shiloh" betitelte Version des Programms nachliefern. fh



Frank Heukemes

GEHT SO

So langsam wird's langweilig. War "Waterloo" aufgrund des europäischen und selten behandelten Szenarios noch interessant, bietet "Shiloh" lediglich eine neue Auflage der Battleground-Engine mit unwesentlichen Verbesserungen. Ein weiteres Mal kämpft Ihr Euch durch den hierzulande unpopulären Amerikanischen Bürgerkrieg, dessen bekannteste Schlacht um Gettysburg ohnehin schon im zweiten Teil der Serie abgefeiert wurde. Diesmal dürft Ihr zwar mit kanonenbewehrten Raddampfern auch von der Küste aus zuschlagen, was den ansonsten sehr variantenarmen Truppenteilen dieses Szenarios allerdings auch nicht weiter auf die Sprünge hilft. Die Grafik hat gegenüber dem Vorgänger leicht abgebaut, dafür gibt es diesmal wieder mehr anläßlich amerikanischer Historientage gedrehte Digi-Filmchen mit Karnevalstouch. Mit "Antietam" steht uns demnächst ein weiteres Mal der Sezessionskrieg ins Haus, erst der "Sinai" betitelte sechste Teil wird der Serie durch moderne Waffensysteme wieder neue Impulse geben.

Name	**Battleground: Shiloh**
Genre	Strategie
Hersteller	Talon Soft/Empire
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 bis 2
System	Win 3.1, Win'95
Festplatte belegt	ca.5 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	Modemplay

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 45%
Sound 57%
Spielspaß

Solo	Multi
59%	60%

CLOSE COMBAT

Echtzeitstrategie nach dem Vorbild des Brettspiels "Advanced Squad Leader"

ADVANCED SQUAD LEADER

Das Brettspiel-Vorbild gehört zu den ausführlichsten und umfangreichsten seiner Art. Bis zu einem Gesamtwert von über 1000 Mark kann der geneigte Freak von einem komplexen Regelwerk mit Grundausstattung beliebig viele Module erwerben, die im Gegensatz zu "Close Combat" sämtliche Schauplätze des Zweiten Weltkrieges und alle beteiligten Nationen berücksichtigen. Die Module bestehen im wesentlichen aus Counters und Karten. Counters sind Pappkärtchen mit einer Abbildung und verschiedenen Kampf- und Rüstungswerten der dargestellten Einheit. Die Karten sind in der Regel nicht historisch und können beliebig zusammengelegt werden.

Wenn Amerikaner ein im Zweiten Weltkrieg angesiedeltes Strategiespiel programmieren, dann ist "D-Day" das große Schlagwort. Der geglückten Landung folgte ein zäher Verteidigungskampf der Deutschen, dessen oftmals recht ausgewogenen Schlachten sich hervorragend für ein Strategiespiel eignen. Auf dem Brettspiel **"Advanced Squad Leader"** basierend, programmierte Atomic Games unter dem Titel "Beyond Squad Leader" zunächst für die Strategiespiel-Spezialisten Avalon Hill. Schließlich bekam jedoch Microsoft den Zuschlag. Auf deutscher oder amerikanischer Seite bestreitet Ihr sechs große Schlachtabschnitte aus der Vogelperspektive, die aus rund 40 Gefechten bestehen. Diese könnt Ihr einzeln anwählen oder in einer zusammenhängenden Kampagne spielen. Vor den Gefechten stellt Ihr ein, wie befehlstreu sich Eure Soldaten geben sollen und verleiht Eurem "Oberbefehlshaber" einen Namen. Des weiteren verändert Ihr auf Wunsch die vorgegebenen Positionen Eurer Einheiten und den Schwierigkeitsgrad. Gebt Ihr den Startschuß, beobachtet Ihr das in Echtzeit ablaufende Geschehen. Eure Einheiten verhalten sich auch von alleine recht intelligent, rücken auf Befehl vor, sichern einen zu bestimmenden Bereich, nehmen Ziele ins Visier oder suchen Deckung. Mit Rauchgranaten





Die Statistik am Ende der Gefechte

Grobschlächtig: In der höchsten Zoomstufe könnt Ihr nur in VGA kämpfen

leitet man versteckte Manöver ein. Die Kommandos gebt Ihr entweder individuell für jede Einheit per Pop-Up-Menü oder mittels vier Icons für die gesamte Armee aus. Hilfslinien zwischen Schütze und Ziel zeigen Entfernung und Trefferwahrscheinlichkeit an. Am unteren Bildschirmrand geben vier Fenster Auskunft über Quantität und Status Eurer Truppen. Jeder einzelne Soldat kann hier auf Gesundheitszustand, Bewaffnung und Eignung überprüft werden. Bei Feindkontakt oder Verwundung machen Eure Leute hier per "schriftlicher" Nachricht Meldung. Wie der Name schon sagt, müßt Ihr Euch in "Close Combat" viel mit Nahkämpfen auseinandersetzen. Der Großteil der Gefechte wird durch Infanteriestürme entschieden. Mörser, Artillerie und Panzerfahrzeuge sind zwar im Spiel enthalten und beileibe nicht unwichtig, stehen allerdings nicht im Mittelpunkt des Interesses. Flugzeuge jeglicher Art fehlen ganz. Per Netzwerk, Internet oder über Modem könnt Ihr Euch mit menschlichen Gegnern um die nach den Gefechten verliehenen Orden prügeln. Euer Charakter verdient sich so sukzessive sein Lametta auf Brust und Schultern. *fh*

GEHT SO

Frank Heukemes

Für ein im Trend liegendes Echtzeitstrategiespiel weiß die mickrige und farblich unzweckmäßige Grafik nicht zu überzeugen, für einen Hardcore-Strategen beinhaltet das nur auf den ersten Blick komplexe Programm zu wenig Tiefe und weist zudem offensichtliche Fehler bei der Recherche auf. Wenn man sich schon an den "ernsthaften" Spieler wendet, sollte man darauf achten, daß Features wie die ungenaue bis grob falsche Ordensverleihung exakter aufgearbeitet werden. Gibt man dem Spieler die Möglichkeit, sich durch individuelle Namen mit jedem einzelnen Mann seiner Armee anzufreunden, stören Wehrmachtsangehörige, die beispielsweise "Whitmore" heißen, um so mehr. Da man mit den Deutschen in der Kampagne nicht gewinnen kann, sorgt der unaufhaltsame Rückzug trotz ständiger (und möglicher!) Einzelsiege nicht gerade für Motivation. Nur der Bonus des Brettspielvorbildes und des ansonsten in Echtzeit-Strategiespielen selten berücksichtigten Szenarios schützen "Close Combat" vor mehr Unmut.

Name .... **Close Combat**
Genre .... Strategie
Hersteller . Atomic Games/Microsoft
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 2

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			✔
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

System .... Windows'95
Festplatte belegt .... ca. 20 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

Grafik **35%**
Sound **56%**
Spielspaß

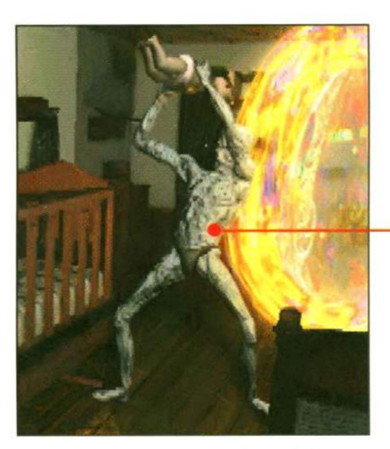
Solo	Multi
65%	68%

Bilder auf CD



LIGHT
Sprung in

Renderabenteuer in einer bunten Fantasy- und Märchenwelt



Kidnapping: Amanda wird vom dunklen Wesen entführt



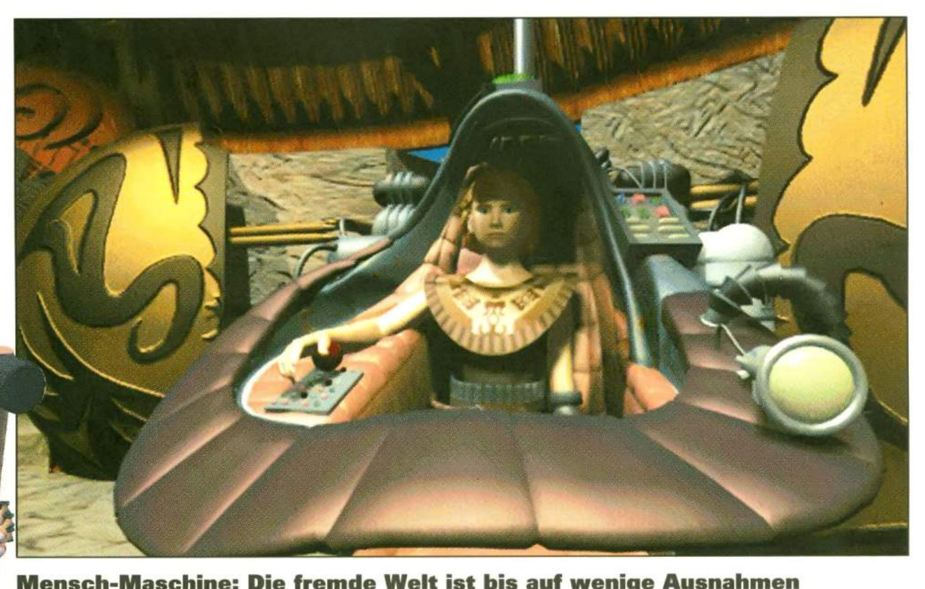
Heimwerker: Eine ungewöhlich geformte Säge

Nachbarschaftshilfe ist eine feine Sache – jedenfalls dann, wenn es um Blumen gießen oder Katze füttern geht. Stellt sich heraus, daß die lieben Mitbürger in ihrer Freizeit zu Parallelwelten reisen, wird der Dienst am Nächsten aber zum Problem. Genau das passiert dem Protagonisten in „Lighthouse“. Der freut sich schon auf einen gemütlichen Abend, als der exzentrische Physiker Jeremiah Krick anruft und nachfragt, ob man nicht auf das kleine Töchterchen Amanda aufpassen könne. Also geht's auf zu dessen Heim, einem Leuchtturm. Kaum angekommen, geschieht Ungewöhnliches: Eine furchterregende **dunkle Kreatur**, zwar menschenähnlich, aber über und über mit Tätowierungen versehen, ergreift Amanda und enteilt mit ihr durch ein mitten im Raum waberndes Dimensionstor. Keine Frage, das Kind muß gerettet werden: Also folgt der Spieler dem Wesen und landet in einer anderen, scheinbar unbewohnten Welt. Sierra verfolgt mit „Lighthouse“ ehrgeizige Pläne. Dem Erfolg von Titeln wie „Myst“ oder „Zork Nemesis“ hatten die Adventurespezialisten bislang wenig entgegenzusetzen. Das soll sich ändern: Seit über eineinhalb Jahren werkelt ein 22köpfiges Team an dem Programm, darunter alleine zwölf Grafiker und drei Musiker. Das Großaufgebot sieht man „Lighthouse“ an. Die



Inventory: Gegenstände lassen sich sammeln und kombinieren

Welt ist detailliert ausgearbeitet, in sich stimmig und trotzdem bis zum Finale abwechslungsreich. Manchmal gibt es kleinere **Gags**, die aber nie ins Alberne abrutschen. Insgesamt geht es weniger esoterisch zu als in den Titeln der Konkurrenz: Magie und Zauberei spielen keine Rolle, die „Lighthouse“-Welt wird von Strom und Öl in Bewegung gehalten. Grundsätzlich klickt sich der Spieler durch vorberechnete Standbilder, die aber dank Zwischenfilmen und teils beeindruckender Animationen – hier sei insbesondere ein stählernes **Flügelwesen** hervorgehoben – lebendig wirken. Dazwischen gibt es kürzere Phasen, in denen dieses Prinzip aufgehoben wird



Mensch-Maschine: Die fremde Welt ist bis auf wenige Ausnahmen unbewohnt. Diese Dame hilft in einem alten Tempel weiter.

HOUSE
dunkle Welten

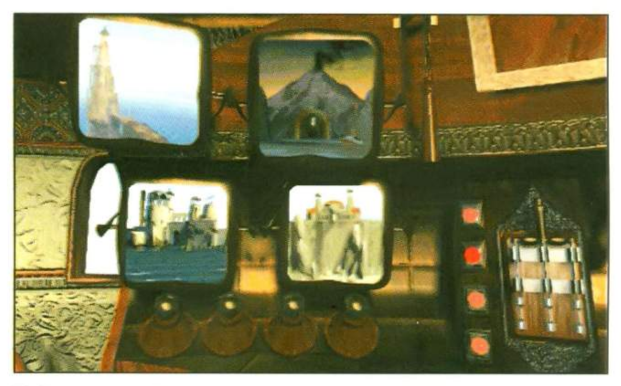


In „Lighthouse" entstand auch das dunkle Wesen erst als Zeichnung. Die Vorlagen modellierten Programmierer im Rechner nach, erst anschließend berechneten „Silicon Graphics"-Rechner die fertigen Bilder.

und man sich „auf Schienen" verhältnismäßig frei bewegt, so etwa mit einem Bergwerkfahrzeug durch unterirdische Stollen. Die durchgehend intelligenten Puzzles sind weitgehend in die Handlung integriert. In erster Linie muß der Spieler die Funktionsweise fremdartiger Maschinen austüfteln und all die Schalter, Hebel und Rädchen in der richtigen Reihenfolge bedienen. Durch ein Inventory, das mehr als nur einen Gegenstand aufnimmt, gibt es aber auch zahlreiche Rätsel jenseits von „Myst". Das Knobelniveau fiel hoch aus, was einige Designfehler verstärken: So fehlt ein mit „Hotspot"-Fähigkeiten ausgestatteter Mauszeiger, denn viele Gegenstände sind nur pixelgroß und teilweise schwarz vor dunklem Hintergrund versteckt. Weder die Inventory-Items noch irgendeine der Maschinen wird beschrieben; vieles kann man nicht identifizieren und so kaum sinnvoll, sondern nur durch nerviges Ausprobieren nutzen. Dazu kommen noch Rätsel, bei denen der gleiche Vorgang mehrmals ausgeführt werden muß, ohne daß dies erkennbar ist. „Lighthouse" verläuft nicht linear, sondern kann auf verschiedenen Wegen durchgespielt werden: Gleich zu Beginn ist es möglich, dem dunklen Wesen in die Parallelwelt nachzuspringen oder erst das Haus von Krick zu erforschen und dessen Dimensionstor zu nutzen. Das eine dauert wenige Sekunden, an der zweiten Variante sitzen auch Adventure-Veteranen mindestens eine Stunde – erleben dafür aber ein anderes Spiel. Nicht immer sind diese Gabelungen offensichtlich, manchmal machen nur Kleinigkeiten den Lösungsweg aus. *ste*



Bergwerk: Zugfahrt durch ein kompliziertes Stollen-Labyrinth



Teleporter: Beamt die Spieler an jeden Ort



Peter Steinlechner

GEHT SO

Innerhalb des von „Zork Nemesis" oder „Myst" dominierten Genres Renderadventure behauptet sich „Lighthouse" ausgesprochen gut. Die im Vergleich etwas bodenständigere Atmosphäre, eine packende Geschichte sowie durchgehend phantasievolle Grafiken und Animationen dürften abenteuerlustige Spieler schnell in ihren Bann ziehen. Besonders dankbar bin ich Sierra, daß zwischendurch wesentlich mehr Abwechslung als bei der Konkurrenz geboten wird. Schade, daß einige Schludrigkeiten im Detail den Spielspaß trüben: Die im Text genannten Mängel bei den Puzzles zwingen oft zu sinnlosem Ausprobieren. Ärgerlich, denn „Lighthouse" bietet ansonsten rätseltechnisch eine beachtliche, weil bis auf wenige Ausnahmen logische Vorstellung. Zudem fehlt mir manchmal der rote Faden, der Spieler weiß nicht immer, was warum als nächstes zu tun ist. Durch die vielen unterschiedlichen Lösungswege wurden die Designer zum allzu sparsamen Umgang mit Hinweisen auf den weiteren Spielverlauf gezwungen.

Name	**Lighthouse**
Genre	Adventure
Hersteller	Sierra
Niveau	schwierig
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win oder DOS
Festplatte belegt	15 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **70%**
Sound **51%**
Spielspaß

62%

Bilder auf [CD]

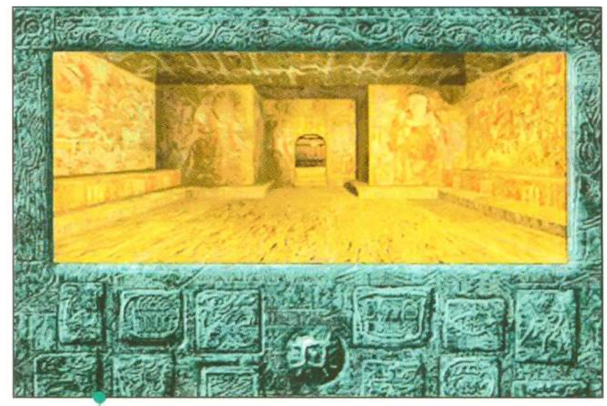
KARMA

Name	**Karma**		
Genre	Denkspiel		
Hersteller	Navigo		
Niveau	leicht		
Preis	ca. 80 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		SX/25	
empfohlen		66	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 3.1		
Festplatte belegt	min. 0,1 MByte		
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte		
Steuerung	Maus		
Extras	keine		
Grafik	**48%**		
Sound	**50%**		

Spielspaß

38%

Zwischen dem vierten und vierzehnten Jahrhundert entstand im Norden des heutigen China, am Rande der Wüste Gobi, die Höhlenstadt Tunhuang. Vollgepackt mit über 30 000 Handschriften und Zeichnungen, unzähligen Wandmalereien und bemalten Skulpturen, sind die verwinkelten Grotten auch heute noch ein Eldorado für Schatzsucher, denn einige Höhlen wurden im Mittelalter versiegelt; viele sagenumwobene Schätze harren also bis heute ihrer Wiederentdeckung. Mitten in Tun-huang spielt "Karma", eine Mischung aus interaktivem Reiseführer und passend aufgemachten Denksportaufgaben wie "Pipemania", "Reversi" sowie Schieberätseln. Die muß der Spieler lösen, will er die heilenden "Quellen des Lebens" finden und nebenbei einen bösartigen Dämon beseitigen.



Sehenswert: Die geheimnisvollen Höhlen von Tun-huang

Spielerisch ist "Karma" zwar ein Leichtgewicht und locker an einem Tag gelöst, dank der gelungenen Kamerafahrten durch die sehenswerten **Höhlen**, die von einer chinesischen Firma eigens für das Spiel gefilmt wurden, aber trotzdem lohnend. Gelegentlich sorgen Videosequenzen mit einem alten asiatischen Klischee-Weisen sogar (unfreiwillig) für Erheiterung. Leider verdirbt die technische Qualität den Spielspaß: Die Filme werden superschnell abgenudelt und warten dann mehrere Sekunden auf die Sprachausgabe. Texte mit Erklärungen zu Skulpturen rasen ebenfalls am Auge des Betrachters vorbei – beides passierte uns nicht nur auf einem fixen Pentium, sondern auch auf langsameren Systemen. Etwas bockig reagiert das Programm auf Rechner mit mehr als 256 Farben und 640 x 480er Auflösung: Es verweigert glatt den Dienst, erst muß beides heruntergeschaltet werden. ste

CYBERDILLO

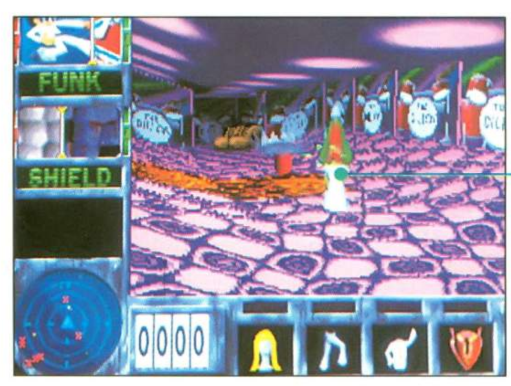
VORSICHT! SCHROTT

Name	**Cyberdilo**		
Genre	Action		
Hersteller	Pixel/Panasonic		
Niveau	einstellbar/mittel		
Preis	ca. 100 Mark		
Spieler	1		
	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			60
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		
System	Win 3.1/95		
Festplatte belegt	min. 11 MByte		
RAM-Ausstattung	min. 8 MByte		
Steuerung	Maus; Tastatur, Joystick		
Extras	keine		
Grafik	**21%**		
Sound	**21%**		

Spielspaß

9%

Reife Leistung: Irgendwie hat es das bislang unbekannte amerikanische Entwicklerteam "Pixel Technologies" geschafft, sein jüngstes Werk "Cyberdillo" dem Technologiekonzern Panasonic – eher bekannt als Hersteller von Bartschneidern oder Mikrowellenherden – zum Vertrieb anzudrehen. In dem auf lustig getrimmten 3D-Actionshooter kämpft sich ein hochgerüstetes "Armadillo" (texanisches Gürteltier) durch psychedelisch-bunte Gänge und schießt mit Toilettenpumpen auf wildgewordene Feuerlöscher, **Lavalampen** oder Dritte Zähne. Zur Stärkung gibt es keine Medi-Kits, sondern verschiedenfarbige Grashüpfer oder einfach Schuhe (!). Was hier noch vielversprechend schräg klingt, entpuppt sich vor dem Monitor leider als übelster Schrott: Die Pumpen-Geschosse bleiben wegen fehlerhafter Kollisionsabfrage öfter mitten im Raum hängen, und auch Steuerung, Grafik sowie Leveldesign sorgen eher für grimmiges Zähneknirschen denn für Lacher. Wohl um über die lausige Qualität hinwegzutäuschen, erklären die "Pixel" den Trash auf der Packung kurzerhand zur Methode, spendieren einige völlig unsinnige Filmszenen (die sogar das mittlerweile legendäre "Schnitzelvideo" der Power Play 12/95 deutlich unterbieten) und hoffen auf Kultstatus. Das virtuelle Gürteltier ist zwar sehr schlecht, aber leider nicht so schlecht, daß es schon wieder gut wäre. Lediglich eine auf "Cyberdillo" umgetextete Version des Gassenhauers "Cotton Eye Joe" im Intro sorgte minutenlang für Stimmung in der Redaktion. Das Programm gibt es momentan nur als USA-Import; der Autor dieser Zeilen erklärt sich eventuell zu rituellen Gehaltsopfern bereit, damit sich daran nichts ändert. *ste*



Sehr lustig? Mit Toilettenpumpen geht es auf Lavalampen-Jagd



Versand: Liegnitzer Straße 13 · 82194 Gröbenzell
Tel.: (0 81 42) 5 96 40 · Fax: 5 46 54
E-Mail: 100255.1073@compuserve.com
BESTELLANNAHME: MO.–DO. 9⁰⁰–18⁰⁰, FR. 9⁰⁰–17⁰⁰

Laden in KASSEL – **Fünffensterstraße 9** – Mo.–Fr. 10⁰⁰–18⁰⁰, Sa. 10⁰⁰–14⁰⁰ Uhr

Laden in AUGSBURG – **Karolinenstraße/Ecke Karlstraße** – Mo.–Fr. 9⁰⁰–13⁰⁰ + 13³⁰–18⁰⁰, Sa. 9⁰⁰–12⁰⁰ Uhr



Hauptstraße 5, A-3161 St. Veit/Gölsen

Versand in Österreich
Tel.: 0 27 63/20 47 · Fax 0 27 63/20 31
Mo. – Fr. 9.00–17.00 Uhr
Umrechnungsmodus: DM : öS = DM x 8

PC/IBM-Disketten

- DELTA -V- 3,5" 15,90
- MEPHISTO ADVANTAGE (2300 ELO-PUNKTE) K.DT. 59,90
- MEPHISTO GIDEON KOMPL. DT. 39,90
- MEPHISTO PC SCHACHSCHULE KOMPL. DT. 39,90
- SIM TOWER KOMPL. DEUTSCH 29,90
- TOY STORY SCREENSAVER (BUENA VISTA) 3,5" 49,90

CD-ROM-GAMES

- **3 SKULLS OF THE TOLTECS KOMPL. DT. *** 79,90
- **3 D ULTRA PINBALL & MAUSMATTE** 29,90
- 7TH GUEST 19,90
- 11TH HOUR KOMPL. DT. 59,90
- ABUSE KOMPL. DT. 65,90
- ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE 39,90
- ACES OVER EUROPE CLASSIC - SIERRA - 14,95
- **ACROSS THE RHINE KOMPL. DT.** 29,90
- AFTER LIVE - LUCAS ARTS - ENGL. VERS 69,90
- AH 64 D LONGBOW KOMPL. DT. (ORIGIN) 85,90
- AIR BUCKS DT.ANLEITUNG 29,90
- **AKTE PANDORA KOMPL. DEUTSCH *** 75,90
- ALBION INCL. LÖSUNGSHEFT KOMPL. DT. 39,90
- **ALIEN INCIDENT DT. ANLEITUNG** 49,90
- AL UNSER JR. ARCADE RACER/WIN 95 KP. DT. 19,90
- ALONE IN THE DARK TRILOGY 1-3 KOMPL. DT. 69,90
- AMERICAN ARCADE KOMPL. DEUTSCH 79,90
- ANCIENT EMPIRES KOMPL. DEUTSCH 69,90
- ANGEL DEVOID DT. ANLEITUNG 24,90
- ANVIL OF DAWN KOMPL. DT. 79,90
- ARMORED FIST KOMPL. DT. 35,90
- ASCENDANCY KOMPL. DEUTSCH 54,90
- ASTERIX - DIE GROSSE REISE - KOMPL.DT. 69,90
- ATARI 2600 ACTION PACK VOL II 24,90
- ATF US (ORIGIN) KOMPL. DEUTSCH 89,90
- AWARD WINNERS GOLD COLLECTION 29,90
- **AZRAELS TEAR KOMPL. DEUTSCH** 69,90
- BAD DAYS ON THE MIDWAY DT. ANLEITUNG 79,90
- BAD MOJO DT. ANLEITUNG 79,90
- BACKGAMMON & BRIDGE DELUXE (WIN 95) D.A. 29,90
- **BAKU BAKU ANIMAL DT. ANLEITUNG** 49,90
- BAPHOMETS FLUCH KOMPL. DT. * 79,90
- BARYON DT. ANLEITUNG 59,90
- **BASEBALL PRO 96 SEASON –SIERRA–** 69,90
- **BATMAN FOREVER DT. ANLEITUNG** 29,90
- BATTLEDROME KOMPL. DEUTSCH 29,90
- BATTLEGROUND: ARDENNES (EMPIRE) 79,90
- BATTLEGROUND: WATERLOO 69,90
- BATTLEGROUND: GETTYSBURG (EMPIRE) 69,90
- BATTLEISLE 2 INKL. SCEBNRY ERBE TITAN K.D. 29,90
- BATTLEISLE 3 INCL. LÖSUNGSBUCH K.D. 79,90
- BATTLERACE DT. ANLEITUNG 65,90
- BATTLES IN TIME (QQP) 69,90
- BETRAYAL AT KRONDOR DT. ANLEITUNG 29,90
- BIING! KOMPL. DT. 59,90
- BIOFORGE CLASSICS KOMPL. DEUTSCH 29,90
- BITMAP BROTHERS COLLECTION DT. ANL. 29,90
- BLEIFUSS KOMPL. DT. 49,90
- **BLEIFUSS 2 KOMPL. DEUTSCH *** 59,90
- BLOWN AWAY KOMPL. DEUTSCH 79,90
- **BOONG KOMPL. DEUTSCH *** 49,90
- BRAINDEAD 13 19,90
- BUNDESLIGA MANAGER HATTRICK KOMPL. DT. 59,90
- **BUNDESLIGA MANAGER PRO KOMPL. DT.** 24,90
- BURIED IN TIME JOURNEYMAN 2 KOMPL. DT. 24,90
- BURNING STEEL 4 DEUTSCHE ANLEITUNG 39,90
- CAESAR I DT. ANLEITUNG 29,90
- **CAESAR 2 KOMPL. DEUTSCH** 49,90
- CARIBBEAN DISASTER KOMPL. DEUTSCH 39,90
- CARRIER STRIKE FORCE & DAWN PATROL K.D. 35,90
- **CAVELAND DT. ANLEITUNG** 59,90
- CHAOS OVERLORD KOMPL. DT.* 69,90
- CHESSMASTER 4000 TURBO 29,90
- CHESSMASTER 5000 WIN95 69,90
- CHEWY, ESCAPE FROM F5 INCL. LÖSUNG K. DT. 39,90
- CHRONICLES OF THE SWORD KOMPL. DT. 69,90
- CIVILIZATION II ENGL. VERSION 69,90
- CIVILIZATION II KOMPL. DEUTSCH INC. LÖSUNG 89,90
- CIVIL WAR KOMPL. DEUTSCH 59,90
- CIVNET KOMPL. DEUTSCH -MICROPROSE- 39,90
- **CLANDESTINY KOMPL. DEUTSCH *** 69,90
- **CLIF DANGER DT. ANLEITUNG** 49,90
- COMBAT CLASSICS 3: INKL. GUNSHIP 2000/ HISTORY LINE & CAMPAIGN 29,90
- COMANCHE INKL. MISSION 1 & 2 KOMPL.DT. 79,90
- COMMAND: ACES OF THE DEEP & MAUSMATTE 39,90
- **COMMAND & CONQUER 2: ALARMSTUFE ROT KOMPL. DEUTSCH *** 89,90
- COMMAND & CONQUER K.D. INCL. LÖSUNGS 89,90
- COMMAND & CONQUER MISSION/SCENERYS 29,90
- COMMAND & CONQUER MISSION ENGL. VERS. 29,90
- COMMODORE C64 ACTION PACK 19,90
- CONQUEROR AD 1086 KOMPL. DT. 79,90
- CONQUEST OF THE NEW WORLD KOMPL. DT. 65,90
- CREATURE SHOCK DT. ANLEITUNG 24,90
- CRUSADE (GREENWOOD) KOMPL. DEUTSCH 39,90
- CRUSADER – NO REGRET – KOMPL. DT. * 65,90
- CYBERIA 29,90
- CYBERIA 2 KOMPL. DEUTSCH 69,90
- CYBERJUDAS DT. ANLEITUNG 75,90
- **CYBERMAGE –DARKLIGHT AWAKENING– K. DT.** 29,90
- CYBERSPEED DT.ANL. 19,90
- CYBERSTROM KOMPL. DEUTSCH 79,90
- DAEDALUS ENCOUNTER KOMPL. DT. 29,90
- **DAGGERFALL KOMPL. DEUTSCH *** 69,90
- DAS AMT KOMPL. DT. 45,90
- **DAVIS CUP TENNIS DT. ANLEITUNG** 69,90
- DAY OF TENTACLE -M. MANISION II- KOMPL. DT. 35,90
- DEADLINE DT. ANLEITUNG 45,90
- **DEADLOCK KOMPL. DEUTSCH *** 79,90
- DER PLANER & EXTRA LEVELS KOMPL. DT. 19,90
- **DER PRODUZENT KOMPL. DEUTSCH** 69,90
- DER REEDER KOMPL. DT. 24,90
- DESCENT DT. ANL. 29,90
- DESCENT - LEVELS OF THE WORLD - 29,90
- DESCENT 2 DT. ANL. 69,90
- DESERT STRIKE & JUNGLE STRIKE 24,90
- DESTRUCTION DERBY DT. ANL. 85,90
- **DIABOLO KOMPLETT DEUTSCH *** 79,90
- **DIE FUGGER 2 INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH** 79,90
- DIE HARD TRILOGY DT. ANLEITUNG * 75,90
- **DIE TOTAL VERRÜCKTE RALLYE KOMPL. DT.** 29,90
- DISCWORLD KOMPL. DT. 69,90
- **DISCWORLD 2 –MISSING PRESUMED– DT.ANL. *** 74,90
- **DOWN IN THE DUMPS OMPL. DEUTSCH *** 75,90
- DRUIDENZIRKEL KOMPL. DT. 49,90
- DSA: DIE SCHICKSALSKLINGE KOMPL. DT. 29,90
- DASII: STERNENSCHWEIF KOMPL. SEUTSCH 29,90
- DOGZ - SCREENSAVER - 29,90
- DUNE II - BATTLE OF ARAKIS - KOMPL. DT. 29,90
- DUNGEON KEEPER DOS/WIN95 KOMPL. DT * 85,90
- DUNGEON MASTER 2 + LÖSUNG KOMPL. DT. 35,90
- EARTH WORM JIM 1 + 2 KOMPL. DT. 69,90
- EARTH WORM JIM -ACTIVISION- WIN 95 K.D. 59,90
- EARTHSIEGE I KOMPL. DEUTSCH 29,90
- EARTH SIEGE 2 KOMPL. DEUTSCH 79,90
- **EISHOCKEY MANAGER KOMPL. DEUTSCH** 24,90
- ELISABETH I INCL. LÖSUNG KOMPL. DEUTSCH 89,90
- ENTOMORPH 29,90
- EVEN MORE INCREDIBLE MACHINE 29,90
- F 1 MANAGER 96 KOMPL. DT. (SW2000) 69,90
- F 117 A NIGHTHAWK DT. ANLEITUNG 19,90
- FANTASY GENERAL - SSI - KOMPL. DEUTSCH 65,90
- FAST ATTACK KOMPL. DT. 65,90
- FIFA SOCCER 96 KOMPL. DT. 49,90
- **FIELDS OF GLORY (POWERPLUS)** 19,90
- FIREFIGHT DT. ANLEITUNG (DOS/WIN95) 65,90
- FLIGHT OF THE AMAZON QUEEN KOMPL. DT. 39,90
- FLIGHT COMPILATION INCL. WINGS OF GLORY, 1942 PACIFIC AIR WAR, F-14 FLEETDEFENDER 29,90
- FLIGHT UNLIMITED KOMPL. DT. 54,90
- FLUGSIMULATOR 5.1 KOMPL. DEUTSCH 99,90
- FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY EUROPE 1 (BAO) 59,90
- **FLUGSIMULATOR 5.1 SCENERY HONK KONG** 39,90
- FLIGHT SCENERY & OBJECT DESIGNER D.A. 69,90
- FLUGS. SCENERY PACK HAWAI/JAPAN/KARIBIK 69,90
- FLIGHT ADVENTURES I (APOLLO) DT. ANL. 65,90
- FLIGHTSIMULATOR SCENERY MADRID 49,90
- TOWER-FLUGLOTSENSIMULATION-/WIN 95 D.A. 89,90
- BAO-FLIGHT SHOP FÜR FS. 5.1 DT. ANL. 79,90
- **FORMULA ONE GRAND PRIX (POWERPLUS)** 19,90
- **FORMULA 1 GRAND PRIX 2 KOMPL. DT.** 89,90
- FORMULA ONE GRAND PRIX 2 ENGL.VERSION 69,90
- FORMULA ONE GRAND PRIX 2 (DV) INCL. THRUSTMASTER FORMULA T2-LENKRAD 299,90
- **FRANKENSTEIN KOMPL. DEUTSCH** 29,90
- FREDDY PHARKAS DT. ANL. 19,90
- FRITZ 4 (WIN) - CHESSBASE - K.D. 129,90
- GABRIEL KNIGHT KOMPL. DEUTSCH 29,90
- GABRIEL KNIGHT 2 K. DT. INCL. LÖSUNGSBUCH 85,90
- **GENE MACHINE KOMPL. DEUTSCH *** 65,90
- **GENE WARS KOMPL. DEUTSCH *** 79,90
- GOBLIINS 1 & 2 (SIERRA ORIGINALS) K.D. 29,90
- GOBLIINS 3 29,90
- **GOLDEN GATE KILLER KOMPL. DEUTSCH** 69,90
- **GREG NORMAN ULTIMATE CHALLENGE GOLF D.A.** 49,90
- GREMLIN COLLECTION INCL. NIGEL MANSELL, ZOOL I, LOTUS TURBO 3, PREMIER MANAGER 14,90
- HANSE DE LUXE KOMPL. DEUTSCH 34,90
- HARDBALL 4 39,90
- HARDLINE KOMPL. DEUTSCH 59,90
- HARPOON II DELUXE MULTIMEDIA EDITION 49,90
- HEROES OF MIGHT & MAGIC KOMPL. DEUTSCH 59,90
- HEXEN DT. ANL. 39,90
- HEXEN: DEATH KINGS OF THE DARK (MISSION) 39,90
- **HIND KOMPL. DEUTSCH** 75,90
- HI-OCTANE & WING COMMANDER 2 39,90
- HISTORY LINE 1914 - 1918 CLASSIC KOMPL. DT. 19,90
- **HOEHLENWELT SAGA KOMPL. DEUTSCH** 24,90
- HUMANS 3 - EVOLUTION - DT. ANLEITUNG 29,90
- HUGO 2 KOMPL. DEUTSCH 39,90
- HUGO III ALLE NEUEN LEVELS KOMPL. DT. 59,90
- HUGO SCREENSAVER 35,90
- **HUGO 4 KOMPL. DEUTSCH *** 69,90
- **I HAVE NO MOUTH, BUT I MUST SCREAM DT. A.** 39,90
- **IM1 A2 ABRAMS PANZER KOMPL. DEUTSCH *** 89,90
- INCA I KOMPL. DEUTSCH 29,90
- **INCA 2 KOMPL. DEUTSCH SIERRA ORIGINALS *** 24,90
- INDIANA JONES 4 FATE OF ATLANTIS - KOMPL. DT. 35,90
- INDY CAR RACING (PAPYRUS) 24,90
- **INDY CAR RACING II** 49,90
- INFERNO 19,90
- INTERNATIONAL MOTO X DT. ANL * 79,90
- ISHAR TRILOGY DT. ANLEITUNG 24,90
- JAGGED ALLIANCE + LÖSUNG KOMPL. DT. 39,90
- JOHN MADDEN FOOTBALL 96 DT. ANL.* 89,90
- **JORDAN IN FLIGHT CLASSIC** 29,90
- JOURNEYMAN PROJECT TURBO 24,90
- JURASSIC PARK 24,90
- KAISER DE LUXE KOMPL. DT. 65,90
- KARMA (NAVIGO) -FLUCH DER 12 HOEHLEN- K.D. 69,90
- KICK OFF 1996 (VIRGIN) WIN 95 DT. ANLEITUNG 39,90
- KINGS QUEST COLLECTION 1-6 45,90
- KINGS QUEST 7 + LÖSUNG KOMPL. DT. 34,90
- KLICK N PLAY KOMPL. DEUTSCH 29,90
- KNIGHT OF XENTAR KOMPL. DT. 29,90
- **KOLUMBUS CHRISTOPH KOMPL. DEUTSCH** 24,90
- KYRANDIA 2 - HAND OF FATE- DT. ANLEITUNG 34,90
- KYRANDIA 3 -MALCOMS REVENGE- KOMPL. DT. 24,90
- LANDS OF LORE DT. ANL. 34,90
- **LANDS OF LORE 2 KOMPL. DEUTSCH *** 89,90
- LAST DYNASTY KOMPL. DT. 35,90
- LEISURE SUIT LARRY 1 - 6 COLLECTION 29,90
- LEMMINGS BUNDLE (300 LEVELS) DT. ANL. 39,90
- LEMMINGS 3 –A N.W. OF LEMMINGS- D.A. 29,90
- **LIGHTHOUSE KOMPL. DEUTSCH** 79,90
- LINKS 386 COGSHILL DUBBS DREAD 49,90
- LITIL DIVIL 19,90
- LITTLE BIG ADVENTURE CLASSICS KOMPL. DT. 29,90
- **LOST EDEN KOMPL. DEUTSCH** 24,90
- LOST IN TIME 1 & 2 KOMPL. DEUTSCH (SIERRA) 29,90
- LUCAS ARTS TOB ADVENTURE INK. INDY 4 / DAY O. TENTACLE / MONKEY ISLANDS II 59,90
- MAGIC OF ENDORIA KOMPL. DEUTSCH 24,90
- MAGIC THE GATHERING * 69,90
- MADE IN GERMANY COLL. INCL. ANSTOSS, STERNENSCHWEIF, BATTLEISLE 2 KPL. DT. 39,90
- MAD TV 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
- M.A.G.I KOMPL. DT. 79,90
- MAGIC CARPET II KOMPL. DEUTSCH 29,90
- MARTINI RACING (BLEIFUSS) DT. ANL. 29,90
- MASTER OF ORION 2 * 69,90
- MECHWARRIOR II INCL. EXPANSION KOMPL. DT. 85,90
- MEGA PACK 5 (KOCH MEDIA) DT. ANL. 79,90
- MEGA RACE 2 DT. ANLEITUNG 59,90
- MEPHISTO GENIUS 2.0 DT.HANDB. 39,90
- MEPHISTO SCHACHLEHRER KOMPL. DT. 59,90
- MICROCOSM 19,90
- MONKEY ISLANDS I KOMPL. DEUTSCH 29,90
- MONKEY ISLANDS II KOMPL. DT. 39,90
- MONOPOLY (WESTWOOD) KOMPL. DT. 59,90
- MONTY PYTHON – QUEST FOR HOLY GRAIL – 69,90
- MONTY PYTHON COMPL. WASTE OF TIME 29,90
- MORTIMER (WIN95) – LUCAS ARTS – 65,90
- **MUPPETS INSIDE DT. ANLEITUNG *** 65,90
- MYST KOMPL. DEUTSCH 59,90
- NASCAR RACING DT. HANDBUCH 59,90
- NASCAR TRACK PACK 29,90
- **NAVY STRIKE** 29,90
- NBA LIVE 96 DT. ANL. 85,90
- **NBA JAM TOURNAMENT EDITION DT. ANL.** 29,90
- **NEED FOR SPEED KOMPL. DEUTSCH** 49,90
- NEED FOR SPEED SPECIAL EDITION DT. HANDB 79,90
- **NHL ICEHOCKEY 94 DT. ANLEITUNG** 9,90
- NHL ICEHOCKEY 96 DT. HANB. 75,90
- **NOCTROPOLIS KOMPL. DT.** 9,90
- NORMALITY INC. KOMPL. DT. 75,90
- NORTH & SOUTH 19,90
- OLYMPIC GAMES DT. ANLEITUNG 65,90
- OLYMPIC GOLD DT. ANLEITUNG (BMG) 59,90
- OLYMPIC SOCCER DT. ANLEITUNG 65,90
- ONSIDE SOCCER DT. ANLEITUNG 59,90
- ORGANIC ART SCREENSAVER DT. ANLEITUNG 59,90
- ORIONBURGER DT. ANLEITUNG * 69,90
- OUTPOST 1.5 KOMPL. DEUTSCH 29,90
- **PANZERGENERAL 2 DT. ANLEITUNG** 39,90
- PATRIZIER KOMPL. DEUTSCH 34,90
- PC GAMES CHEAT 29,90
- PBA BOWLING (WIN95) 55,90
- PERFECT PINBALL DT. ANL. 24,90
- PERFECT RACING (RALLYE & CYCLEMANIA) D.A. 29,90
- **PGA TOUR GOLF 94 DT. ANLEITUNG** 9,90
- PGA TOUR GOLF 486 & FIFA INT. SOCCER 19,90
- PINBALL 3 D VCR (21ST. CENTURY) DT. ANL. 39,90
- PITFALL -MAYAN ADVENTURE- (WIN 95) K.DT. 79,90
- **PIZZA CONNECTION KOMPL. DEUTSCH** 24,90
- PLANER 2 KOMPL. DEUTSCH * 85,90
- **POCAHONTAS -INTERAKTIVES FILMBUCH- K.DT.** 69,90
- POLE POSITION F1 KOMPL. DT. 89,90
- POLICE QUEST COLLECTION 79,90
- POLICE QUEST S.W.A.T. DT. ANL. 79,90
- POLICE QUEST 4 KOMPL. DEUTSCH 24,90
- POOL CHAMPION 69,90
- POPULOUS II & POWERMONGER (CLASSIC) D. A. 29,90
- POWERPLAY HOCKEY DT. ANLEITUNG 59,90
- PRIMAL RAGE DT. ANLEITUNG 24,90
- PRINT ARTISTS (DRUCKSTUDIO V. SIERRA) K.D. 39,90
- PRIVATEER - CLASSIC - DT. ANLEITUNG 29,90
- **PRIVATEER 2 -THE DARKENING- KOMPL. DT. *** 85,90
- PRISONER OF ICE KOMPL. DT. + LÖSUNGSB. 34,90
- PRO PINBALL - THE WEB - DT. ANL. 69,90
- PSYCHIC DETECTIVE DT. ANLEITUNG 49,90
- PSYCHO PINBALL 39,90
- QUEST FOR GLORY COLLECTION 1 - 4 65,90
- RADIX DT. ANLEITUNG 54,90
- RAN SOCCER KOMPL. DT. 79,90
- RAN TRAINER 1 KOMPL. DT. 24,90
- RAN TRAINER 2 KOMPL. DT. 79,90
- RAYMAN DT. ANLEITUNG 69,90
- REBEL ASSAULT KP.DT./DT. UNTERTITEL 39,90
- REBEL ASSAULT II KOMPL. DT. 85,90
- **RETURN FIRE KOMPL. DEUTSCH** 69,90
- RETURN TO ZORK DT. ANL. 29,90
- RIDDLE OF MASTER L KOMPL. ENGL. VERSION 49,90
- RIDDLE OF MASTER LU K.D. INCL. LÖSUNGSB. 79,90
- RIDDLE OF THE RUNES (TSR SCREENSAVER)/WIN 95 9,90
- RIPPER KOMPL. DT. 79,90
- **RISE 2: THE RESURRECTION KOMPL. DEUTSCH** 29,90
- **ROAD RASH/WIN95 KOMPL. DEUTSCH *** 79,90
- RUSSELSHEIM KOMPL. DEUTSCH 29,90
- S-ZONE (800 STÄDTE FÜR SIM CITY 2000!!) 29,90
- SAFECRACKER DT. ANLEITUNG * 79,90
- SAGA OF ACES COLLECTION & MAUSMATTE 39,90
- SAM & MAX HIT THE ROAD -LUCAS ARTS- K.D. 29,90
- **SCHATTEN ÜBER RIVA DSA 3 KOMPL. DT. *** 39,90
- SCHLEICHFAHRT KOMPL. DEUTSCH * 79,90
- SCHLÜMPFE: TELETRANPORTIERSCHLUMPF K.D. 69,90
- SEALTEAM 29,90
- SEAWOLF SSN 21 24,90
- SECRET WEAPONS OF GM LUFTWAFFE 24,90
- **SEELENTURM KOMPL. DEUTSCH** 19,90
- SHADOW OF THE COMET KOMPL. DEUTSCH 29,90
- SHADOW OF THE SERPENT RIDERS 69,90
- SHANGHAI GREATEST MOMENTS KOMPL. DT. 29,90
- SHANNARA KOMPL. DEUTSCH 75,90
- **SHATTERED STEEL DT. ANLEITUNG *** 69,90
- SHELLSHOCK DT. ANLEITUNG 59,90
- SHIVERS & MAUSMATTE 29,90
- SIEDLER CLASSIC KOMPL. DEUTSCH 29,90
- **SIEDLER 2 KOMPL. DT. INCL. LÖSUNGSB.** 69,90
- SILENT HUNTER KOMPL. DT. 79,90
- SILENT THUNDER KOMPL. DEUTSCH 85,90
- SIM CLASSICS 2 INKL. SIM FARM / SIM EARTH / A-TRAIN 49,90
- SIMON THE SORCERER I KOMPL. DEUTSCH 35,90
- SIMON THE SORCEROR 2 K.D. INCL. LÖS.-BUCH 39,90
- SLIPSTREAM 5000 DT. ANLEITUNG 29,90
- **SONIC CD DT. ANLEITUNG** 59,90
- SPACE BUCKS DT. ANLEITUNG 69,90
- SPACE HULK & SYSTEMSHOCK 39,90
- SPACE HULK 2 -VENGEANCE OF BLOOD ANGELS- 85,90
- SPACE MARINES KOMPL. DEUTSCH 24,90
- SPACE QUEST COLLECTION 1-5 39,90
- SPACE QUEST 6 INCL. LÖSUNGSBUCH K. DT. 39,90
- SPEED HASTE DT. ANLEITUNG 59,90
- SPEED RAGE DT. ANLEITUNG 69,90
- SPYCRAFT: THE GREAT GAME 85,90
- STARCONTROL 3 * 79,90
- STAR RANGERS KOMPL. DEUTSCH 19,90
- STAR TREK: DEEP SPACE NINE HARBRINGER 69,90
- STAR TREK: TNG EPISODE GUIDE * 79,90
- STAR TREK: KLINGON 69,90
- STAR TREK 25TH. ANNIV./SPRACHAUSGABE 24,90
- STAR TREK JUDEMENT RIGHTS ENHANCED 49,90
- STAR TREK -JUDGEMENT RITES- (WHITE LABEL) 29,90
- STAR-TREK: WARRIOR SET OMIPEDIA, KLIN-LEXI 69,90
- STARFIGHTER 3000 DT. ANLEITUNG 79,90
- STARWARS COLLECTION INCL. REBEL ASSAULT, X-WING & STARWARS SCREENSAVER K.DT. 59,90
- STEEL PANTHERS - DT. ANLEITUNG SSI - 29,90
- **STONEKEEP KOMPL. DT. -INTERPLAY-** 39,90
- STROM KOMPL. DT. * 79,90
- STRIKE COMMANDER -CLASSICS- 29,90
- SU 27 FLANKER INCL. MAUSMATTE 29,90
- SUPERSTREETFIGHTER 2 TURBO DT. ANL. 29,90
- SYNDICATE PLUS (CLASSIC) DT. ANL. 29,90
- **SYNDICATE WARS – DOS/WIN95 KOMPL. DT. *** 79,90
- **SYSTEM SHOCK KOMPL. DEUTSCH** 29,90
- T.F.X. & INFERNO KOMPL. DEUTSCH 35,90
- TAILCHASER DT. ANLEITUNG 54,90
- TALISMANN KOMPL. DEUTSCH 39,90
- TERRA NOVA - STRIKE FORCE CENTAURI DT. ANL. 79,90
- T.F.X. EF2000 EURO FIGHTER KOMPL. DT. 79,90
- THE DIG KOMPL. DEUTSCH INCL. LÖSUNGSB. 79,90
- THE HIVE WIN/95 29,90
- THE RAVEN PROJECT INCL. MAUSMATTE 29,90
- THINK "X" DT. ANL. 49,90
- TIE FIGHTER ENHANCED KOMPL. DEUTSCH 79,90
- **TIME COMMANDO KOMPL. DEUTSCH** 75,90
- TIME GATE: KNIGHTS CHASE KOMPL. DT. 49,90
- T-MEK KOMPL. DT. 69,90
- TNN FISHING 96 DT. ANLEITUNG 69,90
- **TIME PARADOX DT. ANLEITUNG *** 69,90
- TOM & JERRY KOMPL. DT. 55,90
- **TOMB RAIDER KOMPL. DEUTSCH *** 69,90
- **TOONSTRUCK KOMPL. DEUTSCH *** 69,90
- TORINS PASSAGE & MAUSMATTE 39,90
- TOSHINDEN KOMPL. DEUTSCH 69,90
- **TOY STORY -INTERAKTIVES FILMBUCH- K. DT.** 69,90
- **TRACERS KOMPL. DEUTSCH** 59,90
- TUNELAND 19,90
- TURRICAN 2 DT. ANLEITUNG 29,90
- TV SPORTS BASKETBALL + 5 GAMES DT. ANL. 14,90
- ULTIMA VII COMPILATION DT. ANLEITUNG 29,90
- ULTIMA VII - THE PAGAN - CLASSIC 39,90
- ULTIMA UNDERWORLD I & II (CLASSIC) 29,90
- **ULTIMATE MIX KOMPL. DEUTSCH** 69,90
- ULTRA PACK VOL I (KOCH MEDIA) DT. ANL. 79,90
- **ULTRA PACK 2 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT.** 79,90
- **UNDER A KILLING MOON DT. ANLEITUNG** 29,90
- UNNECESSARY ROUGHNESS 96 DT. ANL. 59,90
- URBAN RUNNER (LOST IN TOWN) KOMPL. DT. 69,90
- US NAVY FIGHTER CLASSIC 29,90
- **VICTORY -STRATEGIESPIEL- DT. ANLEITUNG** 29,90
- VIKING CONQUEST KOMPL. DEUTSCH * 65,90
- VIRTUAL CORPORATION DT. ANLEITUNG 45,90
- VIRTUA FIGHTER (WIN 95) DT. ANLEITUNG 69,90
- VIRTUAL KARTS DT. ANLEITUNG 29,90
- **VIRTUAL POOL** 29,90
- VIRTUAL SNOOKER DT. ANL. 79,90
- VOLLGAS KOMPL. DT. 54,90
- WACKY WHEELS 24,90
- WAR AT SEA COLLECTION (QQP) 59,90
- WARCRAFT 2 EXPANSION CD KOMPL. DT. 24,90
- WARCRAFT II: NEUE LEVELS & ADD-ONS 19,80
- WARCRAFT II INCL. LÖSUNGSBUCH K.D. 75,90
- WARHAMMER SHADOW OF HORNET RAT K.D. 69,90
- WARRIORS DT. ANLEITUNG 24,90
- WEREWOLF VS COMANCHE KOMPL. DT. 79,90
- WETLANDS - TAKE A DEEP BREATH - 54,90
- WESTWOOD COLLECTION INKL. LANDS OF LORE/ -KYRANDIA 1 & 2 / DUNE 2 DT. VERSION 89,90
- **WHITE LINES COLL: INDY CAR RACING, SUPER-KARTS, GRAND PRIX I DEUTSCHE ANLEITUNG** 59,90
- WIN SKAT KOMPL. DEUTSCH 39,90
- **WING ARMADA DT. ANL.** 9,90
- WING COMMANDER 2 - CLASSIC 29,90
- WING COMMANDER 3 KOMPL. DT. CLASSIC 39,90
- **WING COMMANDER IV INCL. LÖSUNGSBUCH** 85,90
- WIZARDY 7 GOLD WINDOWS 79,90
- **WOODRUFF & SCHNIBBLE OF . . KOMPL. DT. *** 24,90
- WOLFPACK KOMPL. DEUTSCH 24,90
- WORMS KOMPL. DEUTSCH 65,90
- WORMS REINFORCEMENTS DATA KOMPL. DT. 35,90
- **WWF- WRESTLEMANIA: ARCADE GAME DT. ANL.** 29,90
- **X-MEN: CHILDREN OF THE ATOM DT. ANL. *** 79,90
- X WING COLLECTORS KOMPL. DT. 45,90
- **"Z" (BITMAP BROTHERS) KOMPL. DEUTSCH** 74,90
- ZORK: NEMESIS INCL. LÖSUNGSBUCH KPL. DT. 85,90

CD-ROM-MULTIMEDIA

- **BACKPACKER: WELTREISEINFOTAINMENT K. DT.** 59,90
- **BAYERN MUENCHEN KAL. 95-97 & SCREENSAVER** 9,90
- **BEATCLUB 1968** 14,95
- **BEATCLUB 1970** 14,95
- BERTELSMANN UNILEX 1996 KOMPL. DT. 89,90
- BROCKHAUS MULTIMEDIA DIGIT. LEXICON A–Z 79,90
- CINEMANIA MS 96 / WIN95 -ONLY- 59,90
- CLINT EASTWOOD 59,90
- D-ATLAS, 14.000 ORTE IN DEUTSCHLAND 39,90
- D-INFO I 14,90
- **D-INFO 3.0** 35,90
- D-JURE, DEUTSCHE GESETZESTEXTE 39,90
- **D-HOTEL HOTELFÜHRER DEUTSCHLAND** 39,90
- D-MARK, KONTOVERWALTUNG 24,90
- D-MAIL, NACHRICHTENVERSAND 24,90
- D-STEUER, (TAXMAN) 39,90
- EVOCATION KOMPL. DT. (NAVIGO) 75,90
- FORMEL 1 (KOCH MEDIA) KOMPL. DT. 39,90
- HAWKING: EINE KURZE GESCHICHTE DER ZEIT K.D. 79,90
- KELLERS MUSIK KATALOG 1996 39,90
- LEXIKON DES INTERNATIONALEN FILMS 129,90
- LE LOUVRE - GEMÄLDE & PALAST - KOMPL. DT. 95,90
- MUSIC CENTRAL 96 (MICROSOFT) 99,90
- N-TV JAHRESRÜCKBLICK 1995 KOMPL. DT. 54,90
- PAMELA ANDERSON SCREENSAVER DT. ANL. 19,90
- PEGASUS VOL.: 3.0 KOMPL. DT. 29,90
- PEGASUS WINDOWS 95 VOL. 2 29,90
- PLAYBOY SCREEN SAVER 59,90
- QUEST FOR FAME (AEROSMITH) 89,90
- **ROCK N ROLL YEARS FIFTYS** 14,95
- STING: "ALL THIS TIME" 69,90
- **THE QUEST -DIE HERAUSFODERUNG- K. DT.** 24,90
- VERMEER (NAVIGO) 75,90
- VISTA PRO WINDOWS VERS. 3 KOMPL. DT. 99,90
- VOODOO LOUNGE - ROLLINGS STONES - 49,90
- WO IST WALTER? IM ZIRKUS! KOMPL. DEUTSCH 79,90
- **WORLD CUP CHAMPION 1930 – 1994** 14,95

PC-Zubehör/Joysticks

- **ALFA TWIN -JOYSTICKUMSCHALTER-** 49,90
- FCS MARK II FLIGHT STICK - THRUSTMASTER - 129,90
- FLCS F-16 FLIGHT STICK - THRUSTMASTER - 249,90
- FORMULA T2 LENKRAD - THRUSTMASTER - 219,90
- **GRAND PRIX 1 -THRUSTMASTER LENKRAD- *** 169,90
- GRAVIS GRIP PAD SPORT SET INCL. NHL 96 149,90
- GRAVIS GRIP PADS (2 STÜCK) 59,90
- GRAVIS ANALOG PRO TRANSPARENT 39,90
- GRAVIS JOYSTICK ANALOG SCHWARZ 39,90
- MS SIDEWINDER 3D PRO JOYSTICK INCL. FURY 79,90
- PFCS PRO FLIGHT STICK - TRUSTMASTER - 219,90
- RUDDER PEDALS RSC - THRUSTMASTER - 219,90
- SOUNDBLASTER 32 PNP DT. HANDBUCH 249,90
- THRUSTMASTER WIZARD PINBALL CONTR. 69,90
- TQS F-16 WEAPON CONTROL - THRUSTMASTER 239,90
- WEAPON CONTROL WCS MARK II 199,90
- XL-ACTION JOYSTICK - THRUSTMASTER - 49,90
- ACM GAME CARD - THRUSTMASTER - 54,90
- LOGITEC WINGMAN EXTREM 99,90
- ACTION REPLAY VERSION 4.6 DT. HANDB. 169,00
- ELIMINATOR GAME CARD GRAVIS 45,90
- FIREBIRD (GRAVIS) 119,90
- GRAVIS GAME PAD 39,90
- GRAVIS JOYSTICK ANALOG PRO 54,90
- PRO PEDALS/CH PRODUCTS 169,90
- PRO THROTTLE - CH PRODUCTS 189,90
- SCREENBEAT ACTIVBOXEN 39,90
- TAIFUN AKTIVBOXEN 120 WATT (PAAR) 69,90
- YAMAHA DB-50 XG WAVETABLE DT. HANDB. 239,90
- YAMAHA SW-20 PC SOUND EDGE DT. HAND. 259,90
- YAMAHA YST-MSX 10 SUB WOOFER DT. HANDB. 199,90

JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES · JETZT AUCH SONY PSX GAMES

* = BEI DRUCKLEGUNG NOCH NICHT LIEFERBAR – Irrtum vorbehalten – Preishits nur solange Vorrat reicht! – Versandkosten: Nachnahme plus DM 9,90, Vorkasse plus DM 8,00; Ausland: Nur Vorkasse gegen Euroscheck + DM 20 Versand. Auch bei Vorkasse Inland nur Euroscheck! Mindestbestellwert DM 30,00; Software ab DM 200,00 Bestellwert nur im Inland versandkostenfrei!
HÄNDLERANFRAGEN ERWÜNSCHT!

CREEP NIGHT

Sierras zweite Folge der "Ultra Pinball"-Reihe wechselt vom All in die räumliche Enge einer Burg



"The Castle": Sieben Flipperarme sind wohl neuer Rekord

Sierra mausert sich zur Flippermacht. Bereits 1993 wagte der Spielegigant aus Seattle einen ersten, wenn auch leicht mißlungenen Ausflug in ungewohntes Terrain. Zwei Jahre später dann das Gesellenstück. "3D Ultra Pinball" überraschte mit drei opulent ausgestatteten Tischen und frischen Ideen. Der zweite Teil setzt auf das gleiche Spielsystem, Schauplatz des Geschehens sind diesmal jedoch nicht die Weiten des Weltraums, sondern die schauerlichen Gemäuer einer mittelalterlichen Festung.

"The Castle", "The Tower" und "The Dungeon", so der Name der drei neuen Tables, verzichten erneut aufs Vertikalscrolling und nutzen stattdessen das Querformat eines Computermonitors komplett aus. Bei jedem sind seitlich am Haupttisch zwei Nebenflächen angeflanscht, die mit zusätzlichen Rampen, Bumpern und Toren aufwarten. Immer noch ungewöhnlich ist das spielerische Gesamtkonzept. Die drei Tische sind durch Warps miteinander verbunden, die man für das Sammeln von zwanzig Spezialpunkten erhält; alternativ dazu winken noch Extrabälle und andere Gimmicks als Belohnung. Außerdem läßt sich "Creep Night" – ein Hauch Adventure kann bei Sierra schließlich nie schaden – sozusagen "durchspielen". In jedem der drei Level sind fünf Missionen zu erfüllen; simples Treffen bestimmter Rampen ist da ebenso dabei, wie das Abräumen ganzer Gespensterhorden. Habt Ihr alle 15 Aufgaben gemeistert,



"The Dungeon": Klasse Soundeffekte, leichte Schwächen bei der Grafik



"The Tower": Beim Multiball wird's richtig hektisch

kommt ein vierter Bonustisch ans Tageslicht, der einen Schwierigkeitszahn zulegt. Ist auch diese Herausforderung gemeistert, der Spuk bereinigt und die Geisterschar zurück in die Gruft gedrängt, kann man sich mit bis zu drei Mitspielern auf die ganz ordinäre Highscorejagd begeben und die erspielten Höchstpunktzahlen abspeichern.

"The Castle", so etwas wie der Haupttisch, überzeugt mit seinen abwechslungsreichen Nebenflächen. Links von der Burg weg geht es hinunter ins Dorf, während rechts auf dem Friedhof Skelette zum Kegeln einladen. In "The Tower" bastelt Ihr frankensteingleich mit Hilfe geheimnisvoller Apparaturen ein Monster zusammen, "The Dungeon" überrascht mit einem innovativen **Doppelflipper**, der bei der Erforschung dunkler Geheimgänge anfangs eher für zusätzliche Ballverluste sorgt denn weiterhilft. Bis alle Ziele, Missionen und Einlagen erspielt sind, vergeht so manche Geisterstunde. Hilfreich ist dabei ein Blick ins ausgezeichnete Online-Handbuch, das nach genauer Lektüre keine Frage unbeantwortet läßt.

mg

GUT

Michael Galuschka

Thematisch gefällt mir "Creep Night" mit seinem Burgen- und Geisterszenario noch einen Tick besser als Sierras eh schon gelungenes Outpost-Debüt. Zu einem nochmaligen "Super" kann ich mich aber nicht ganz durchringen. Daß nach fast einem Jahr außer einem neuen Tischdesign nicht mehr an kreativen Ergüssen zustande kam, ist ein wenig beschämend. Zu tun gäbe es nämlich genug: Der Kugellauf zum Beispiel kommt mir bisweilen wenig plausibel vor, der für die Kollisionsabfrage zuständige Programmierer hatte sich wohl einen zuviel hinter die Binde gekippt. Die Grafik schneidet insgesamt sogar minimal schlechter ab als beim Vorgänger, sie wirkt trotz SVGA manchmal ein klein wenig verschwommen. Macht aber alles nichts, für mich ist und bleibt die "Ultra Pinball"-Serie eine der Erfrischendsten, die es weit und breit zu kaufen gibt. Absolute Spitzenklasse sind die abwechslungsreichen Soundeffekte samt irrwitzigem Gelächter und die stark verbesserte Musikbegleitung. Auf dem Qualitätsniveau kann's ruhig weitergehen.

Name . . . . **Creep Night**
Genre . . . . Flipper
Hersteller . . . . Sierra
Niveau . . . . mittel
Preis . . . . ca. 90 Mark
Spieler . . . . 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

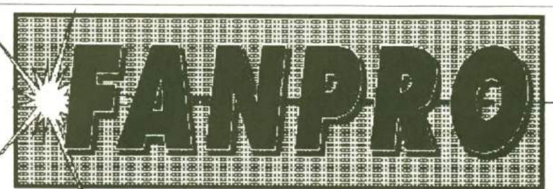
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

System . . . . Windows
Festplatte belegt . . . 1 bis 24 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . Tastatur, Maus
Extras . . . . keine

Grafik 56%
Sound 76%
Spielspaß

72%



SOFTWARE

Fantasy Productions GmbH - Abt. Computerspiele - Postfach 1416 - 40674 Erkrath

Telefon: 0211/9243300 (MO - FR 10.00 - 17.30) - Fax: 0211/9243310 - E-mail: software@fanpro.com

Ihr Spezialversand für Simulationen, Strategie- und Rollenspiele
Direktimport aus den USA - Viele ältere Titel - Raritäten

US = US - Version, DA = deutsche Anleitung, DV = kompl. deutsche Version, DU = dt. Untertitel, EV = Engl. Version, * = bei Drucklegung nicht erschienen

Importspiele

IBM DISKETTE:

- Metal & Lace US 84.00

IBM CD-ROM:

- 1830 US 89.00
- America 1861 - 1865 Master Player Edition (d. bekannte Spiel von Empire jetzt m. besserer Graphik und neuen Szenarios u. Stratgiebuch) US 109.00
- Arena Deluxe US 109.00
- Blood Bowl US 49.00
- Battleground Ardennes US 99.00
- Battleground Gettysburg US 99.00
- Battleground Waterloo US 109.00
- Battleground Shiloh US 99.00
- Civilization II EV 89.00
- Close Combat US 99.00
- Cyberdillo US 89.00
- Dragonheart US 69.00
- Harpoon I Classics (mit allen Bettlesets, Editor, Designer) US 39.00
- Harpoon II Deluxe US (enthält 2 neue Battlesets u. Editor) 99.00
- Knights of Xenthar US 99.00
- Lost Treasures of InfocomUS 99.00
- Lost Treasures of Infocom II US99.00
- New Horizons US 99.00
- Offensive US 109.00
- Operation Crusader US 109.00
- Prince of Persia Collection US 59.00
- Stalingrad US 109.00
- Steel Panther Scenarios US 49.00
- Power Dolls (Megatech) US 89.00
- Romance of the three Kingdoms IV (von KOEI!!!) US 99.00
- Wizardry Gold US (WIN 95) 89.00

Electronic Arts Doppelpacks (DA):

- Wing Comm. II/Hi Octane 39.00
- Fiifa Soccer/PGA Tour 39.00
- Space Hulk/System Shock 39.00

Knüllersammlungen

20 Wargame Classics
20 Strategiespiele von SSI, SSG und Impressions: American Civil War I - III, Gold o. t. Americas, Battlefront, Reach f. t. Stars, Warlords, Conquest of Japan, D-Day, When Two Worlds War, Battles of Napoleon, Sword of Aragon, Wargame Construction Set II, Global Domination, Carrier Strike, Pacific War, War in Russia, Clash of Steel, Conflict Corea, Conflict Middle East, Burning Steel III, Western Front. US-Version, CD-ROM. nur 99.00

Aces Collection
Aces over Europe, Aces of the Pacific, Red Barion, Aviation Pioneers 69.00

Might & Magic Trilogy
Die Teile III - V der Fantasysaga von New World. Cd, US-Vers. 59.00

Ultramegagoldbox
9 AD&D-Spiele : Curse of the Azure Bonds, Pool of Radiance, Secret of the Silverblades, Champions-, Dark Queen- u. Death Knights of Krynn, Gateway to the-, Treasures of the Savage Frontier, Pools of Darkness. US-Version, CD-ROM nur109.00

Ultramega-Cluebookpack
Alle Cluebooks zur Ultramegagoldbox. Nachdrucke der SSI-Originale, zusammen DM 119.00

AD&D Masterpiece Collection
Dark Sun, Dark Sun II, Ravenloft, Ravenloft II, Al' Quadim und Menzoberranzan, US- Version, nur auf CD-ROM 89.00

Treasure Pack Great Naval
Great Naval Battles III & IV 49.00

Big 16 Pack
Alien Logic, Megarace, Metal Marines, Commander Blood, Ultimate Domain, Crystal Caliburn Pinball, JetFighter II, Tony Landry Strategy Football, Casino Master Multimedia, D/Generation, Dragon Lore, Legions, Savage Warriors, Pac in Time, Puzzel Power, Psychotron. Us-Version, CD-ROM 99.00

Mega TriPack
USS Ticonderoga, Thunderscape, Cyclemania 59.00

Made in Germany
Anstoß, DSA II, Battle Isle. Mit gedruckten Anleitungsbüchern!!! 49.00

Mile High Club
Wing Commander, Wing Commander Academy, F14 Tomcat, Megafortress, MIG 29, Jetfighter II, ATAC, Heroes of the 357th. US, CD-ROM 59.00

Ishar Trilogy
Alle drei Teile der Fanatsy-Sage auf CD-ROM. DV 49.00

Eye of the Beholder Trilogy
Alle drei Teile der sagenumwobenen Fantasyserie von SSI auf CD-ROM. US-Version 59.00

Three Worlds of AD & D
Sammlung mit drei AD & D - Rollenspielen von SSI: Dark Sun, Al'Quadim, Ravenloft. US-Version, nur auf CD-ROM DM 49.00

War at Sea Collection
Sammlung mit Lost Admiral, Grandest Fleet und World War II South Pacific. CD-ROM, Dt. Anleitung 59.00

Carriers at War Collection
Carriers at War I, II und Construction Set auf CD-ROM. US-Vers. 99.00

Perfect General II Collection
Perfect General II mit Szenarioeditor auf CD-ROM. US-Vers. 79.00

V for Victory Collection
Alle vier Teile des Strategieklassikers von Three Sixty auf CD-ROM. US-Version. 79.00

Award Winners
Gesuchte, einzeln nicht mehr erhältliche Klassiker: Lemmings, Civilisation, Elite II. CD-ROM, DA 29.00

Combat Classics III
Strategiesammlung: History Line, Campaign, Gunship 2000. CD 39.00

Wizardry Tilogy II
Die Teile 5 - 7 des Rollespielklassikers von SIR-TECH. US, Diskette 89.00

Das Schwarze Auge

- Die Schicksalsklinge CD-ROM 29.95
- Schicksalsklinge Audio-CD 24.95
- Schicksalsklinge Lösung 24.80
- Schicksalsklinge T-Shirt XL 29.80
- Sternenschweif Diskette 15.00
- Sternenschweif CD-ROM 29.95
- Sternenschweif Audio-CD 24.95
- Sternenschweif Lösung 24.80
- Sternenschweif T-Shirt XL 29.80
- Schatten über Riva* 39.95
- Schatten über Riva Lösung* 24.80
- Schatten über Riva Audio-CD* 24.95
- Schatten über Riva T-Shirt* 29.80

DSA-Tools Deluxe: DIE Spielleiterhilfe für Das Schwarze Auge: Charaktergenerierung, Stufenanstieg, umfangreiche Bibliotheken aventurischer Ausrüstungsgegenstände, Monster und Persönlichkeiten, Kampfsimulator, Druckoption und vieles mehr. Auf dem neuesten Regelstand. 79.95

DSA-Tools Update: Gegen Einsendung der alten DSA-Tools Originaldiskette (V1.0/1.02) erhalten Sie ein Update auf DSA-Tools Deluxe f. DM 29.95 + Porto.

Campaign Cartographer

Campaign Cartographer: Universelle Spielleiterhilfe für alle Rollenspielsysteme. CAD-System zum Erstellen wunderschöner Fantasy-Landkarten. Druckoption, umfangreiches Handbuch (auch in Farbe). Diskette, Engl. Version. 119.00

Dungeon Designer: Zusatzdisk zum Campaign Cartographer für die Erstellung von Verliesen, Gebäuden und Höhlensystemen. EV, Disk 49.00

Campaign Cartographer Fonts 1: Zusätzliche Schriften und Zeichensätze für den Campaign Cartographer, Engl. Version, Diskette 29.00

City Designer: neue Zusatzdisk zum Campaign Cartographer zum Zeichnen v. Stadtplänen. Disk, EV 79.00

SSI-Klassiker!!!

Alte SSI-Strategiespiele neu aufgelegt von der Firma Novastar Games. Leider nicht im Karton, sondern in einer Plastikfolie, dafür aber ungemein preisgünstig. US-Versionen auf 3.5"-Diskettre. Bei Drucklegung waren folgende Titel lieferbar:

- B 24 29.00
- Battle of Antietam 29.00
- Conflict Middle East 29.00
- Mech Brigade 29.00
- Rebel Charge at Chickamauga 29.00
- Red Lightning 29.00
- Second Front 29.00
- Shiloh 29.00
- Sons of Liberty 29.00
- Star Command 29.00
- Stellar Crusade 29.00
- Sword of Aragon 29.00
- Typhoon of Steel 29.00
- Warship 29.00
- Waterloo 29.00
- Western Front 29.00

Preisknaller...

... solange der Vorrat reicht!

IBM DISKETTE:

- Clash of Steel US 39.00
- Carrier Strike US 39.00
- Gateway II: Homeworld US 29.00

IBM CD-ROM:

- 11th Hour DV 69.00
- 1944-Across the Rhine DA 59.00
- 1942 Pacific Air War DA 59.00
- Air Combat PowerDA 59.00
- Albion DV 49.00
- Alone in the Dark I DV 39.00
- Apache Longbow US 69.00
- Bat 2: Koshan Conspiracy 19.00
- Battle Stations DA 29.00
- Battles in Time 29.00
- Burning Steel II EV 29.00
- Burning Steel IV DA 59.00
- Burntime Soundtrack Audio-CD 9.00
- Colony Wars 49.00
- Commander Blood 29.00
- Crature Shock DV 29.00
- Critical Path DA 29.00
- Dark Sun II DA 39.00
- Dawn Patrol DA 29.00
- The Dig DA 59.00
- Disciples of Steel US 39.00
- Dogfight 39.00
- Dominus US 39.00
- Dune II DV 39.00
- Dungeon Master II DV 49.00
- Earth Siege II DV 79.00
- Empire II US 49.00
- Falcon 3.0 Gold DA 69.00
- Fast Attack 79.00
- Frankenstein 49.00
- Gabriel Knight II DA 79.00
- Grandest Fleet DA 49.00
- Hammer of the Gods DV 49.00
- Heroes of Might & Magic US 49.00
- Die Höhlenweltsaga 29.00
- In the first Degree 59.00
- Inferno & TFX DA 59.00
- Iron Assault 49.00
- Jungle Strike 29.00
- King's Quest VII DV 49.00
- Little Big Adventure DV 39.00
- Machiavelli 29.00
- Martian Chronicles 69.00
- Megatraveller I DA 39.00
- Monty Python US 39.00
- NBA Jam 49.00
- No World Order US 39.00
- Novastorm 39.00
- Planet's Edge DA 19.00
- Prisoner of Ice DV 49.00
- Pure Wargame US 29.00
- Ravenloft II DA 39.00
- Renegade DA 29.00
- Secret Weapons o.t. Luftw. 29.00
- Shadow of the Comet DV 39.00
- Shivers US 49.00
- Shivers DA 69.00
- Silent Hunter DV 79.00
- Space Quest VI DV 49.00
- Tank Commander DA 39.00
- Teamchef DV 49.00
- TFX 29.00
- Theme Park DV 39.00
- Top Gun DV 49.00
- Transport Tycoon DV 49.00
- Ultima VII 1 & 2 DA 39.00
- Ultima Underworld I & II 39.00
- Universe DA 39.00
- Veil of Darkness DV 29.00
- Warcraft I DA 49.00
- Whales Voyage II DV 29.00
- Wing Commander III DV 49.00
- Wings of Glory DV 39.00
- Wolfpack 39.00

Flight Simulator

Jede Menge CD-ROMs für den FS 5

- FS5 Flight Shop 99.00
- Schiratti Commander (Toolpaket f. FS5, Scenery Maker sowie Szenarien Delhi und Budapest) 79.00
- Apollo Aircraft Collection 1 69.00
- Apollo Aircraft Collection 2 69.00
- Apollo Aircraft Collection 3 79.00
- Apollo Aircraft Collection 4 79.00
- British Isles Scenery 79.00
- Madrid Scenery 59.00
- Hawaii Scenery 59.00
- Flight Adventures 1 89.00

Lösungsbücher

Umfangreiche Lösungshilfen aus den USA. Alle Bücher in engl. Sprache.

- Aces of the Deep 39.00
- Close Combat 39.00
- Earth Siege 35.00
- Fantasy General 39.00
- Civilisation II 39.00
- Sim Life 29.00
- Star Trek II 39.00
- Stone Keep 39.00
- Warcraft 27.00
- Warcraft II 39.00
- Wing Commander III 49.00
- Wing Commander IV 39.00

Star Trek Specials

- **Deep Space 9 Mauspad** 29.80
- **Kirk & Tribbles Mauspad** 29.80
- **Star Trek Alien Mauspad** 19.80
- **Star Trek Emissary Set** (Star Trek Technical Manual, Wörterbuch Klingonisch, Deep Space 9 Adventure, Video des Deep Space 9-Pilotfilms (für das amerikanische NTSC-Videosystem!!!). CD, US) 99.00
- **Star Trek Judgement R. DA** 29.00
- **Star Trek Deep Space 9 DA** 79.00
- **Star Trek Klingon DA** 89.00
- **Star Trek Next Generation Limited Edition !!! US** 59.00

Demnächst ...

Folgende Titel waren bei Drucklegung noch nicht erschienen, können aber bereits vorbestellt werden.

- DSA III: Schatten ... 39.95
- Dungeon Keeper* 89.00
- Civil War General* 89.00
- Z* 79.00

... und vieles mehr! Gratiskataloge Computerspiele & Abenteuerspiele gleich mitbestellen!

Irrtümer und Änderungen vorbehalten - Mindestbestellwert DM 30.00 - Versand gegen Nachnahme (+ DM 10.00), Vorausscheck (+ DM 8.00) oder Einzugsermächtigung (+ DM 8.00), Ausland gegen Vorkasse (+ DM 30.00)

Natürlich halten auch unsere Fantastic Shops das reichaltigs Spieleangebot für Sie bereit:

Fantastic Shop Düsseldorf - Graf-Adolf-Str. 41 ----- Fantastic Shop Köln - Habsburgerring 18-20 (Rzudolfpl.)



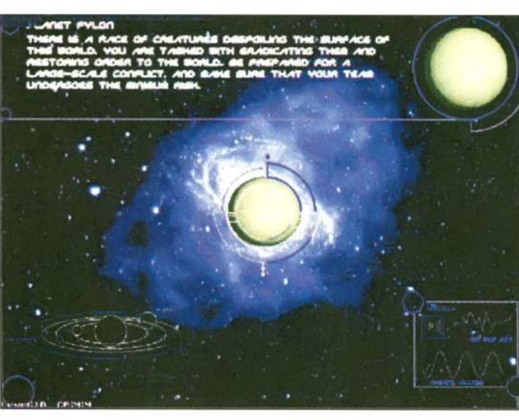
GENE
Wenn Tiere zur

Wegen des doch etwas flauen „Syndicate Wars"haben wir uns schon Sorgen um Bullfrog gemacht. Dieser Strategiecocktail hat sie in alle Winde zerstreut.

Als Gregor Mendel (1822-1884) verschiedene Erbsensorten kreuzte und damit den Grundstein für die moderne Genetik legte, konnte er nicht ahnen, welch perverse Auswüchse dieser Wissenschaftszweig einmal hervorbringen würde. Tomaten mit Erdbeergeschmack, Mäuse, aus deren Rücken ein menschliches Ohr wächst und ähnliche Widerlichkeiten sind bereits anno 1996 Realität im Forschungsalltag. Noch Abartigeres birgt jedoch laut Bullfrogs Prognose die ferne Zukunft: Genmanipulierte Kampfbestien bevölkern die interstellaren Schlachtfelder von morgen. Die Abkehr von konventionellen Kriegswaffen erfolgt allerdings nicht aus freien Stücken. Nachdem die Menschen und ihre drei außerirdischen Widersacher – die unterwürfigen „Saurians", die relaxten „Bohemians" und die verklemmten „Schnozzoids" – in jahrelanger Auseinandersetzung eine Spur der Verwüstung durch die Sonnensysteme ihrer Heimatgalaxis gezogen haben, treten die „Ethereals" auf den Plan. Technisch und vor allem ethisch weit höher entwickelt als alle anderen Zivilisationen des Universums, betrachten sie die Friedenserhaltung als ihre heilige Pflicht. Schnurstracks sind die Streithähne entwaffnet, die „Ethereals" verlangen umfangreiche Reparationsleistungen von allen Parteien – die Renaturierung der 24 zerstörten Planeten steht an vorderster Stelle.



Zu diesem Zweck werden kleine Expertenteams mit Mitgliedern aller schuldigen Rassen gebildet. Maximal vier, entweder computer- oder spielergesteuerte Teams sind gleichzeitig auf der Oberfläche eines Planeten anwesend. Im Regelfall dürft Ihr aus einer Auswahl von Spezialisten selbst eine geeignete Gruppe zusammenstellen, die dann am weitgehend unaufgeklärten Zielort abgesetzt wird. Gegenüber den „Ethereals" geben sich alle Beteiligten natürlich betont kooperationswillig: Man hält sich an deren Missionsvorgaben, pflanzt brav Wälder und züchtet harmlose Mulis. Oftmals wird auch verlangt, bestimmte Tiere oder einfach nur irgendwelche Lebewesen in entsprechend markierten **„Ethereal Zones"** anzusiedeln. In Abwesenheit eines Ingenieurs zum Aufbau Eures Hauptquartiers kann sich ein



Auch wenn es so aussieht: Freie Wahl besteht zwischen den Zielplaneten nicht, die 24 Level werden nacheinander und in fester Reihefolge abgearbeitet.



Hier erkennt man eines der kuppelförmigen Schutzschild-Kraftfelder. Sie werden nur sichtbar, wenn jemand versucht, sie zu durchdringen

WARS
Waffe werden



Das Bedienpanel:
1. Übersichtskarte
2. GOOP-Vorrat
3. Kräfteverhältnis zwischen den Teams
4. Zufriedenheit der Ethereals
5. Displays für die fünf Spezialisten
6. Energievorrat in der Basis
7. Multifunktions-display



Jetzt nur keine Dummheit machen! Ein Inspekteur schwebt über der Basis

▲ Dieser Ranger fördert gerade die Fortpflanzung seiner Herde. Herzchenicons an Einzeltieren signalisieren Paarungsbereitschaft.

solches Vorhaben als schwierig erweisen, wenn Ihr z. B. auf einem spärlich bewaldeten, klimatisch ungünstigen Planeten aus ein paar Zuchttieren eine ganze Herde aufbauen sollt. Andere Briefings fordern Euch hingegen bewußt dazu auf, das pazifistische Regelwerk der „Ethereals“ zu mißachten, indem ihr die übrigen Teams völlig ausschaltet. Glücklicherweise sind Eure Aufpasser nicht ganz so allmächtig, wie sie Euch weismachen wollen. Vielmehr entsenden sie in regelmäßigen, mit Hilfe eines speziellen Detektors sogar vorhersehbaren Abständen Inspekteure, die in ihren fliegenden Untertassen über den Siedlungen schweben und genaue Notiz von all Euren guten und bösen Taten nehmen. Besondere Verdienste um die Ökologie werden gebührend belohnt: Ein schwarzer **Monolith** taucht in Eurem Lager auf. Wer immer ihn berührt, erhält einen Bonus. Für die Fachkräfte bedeutet das eine Erhöhung ihrer Effizienz, während Nutztiere eine Spezialfähigkeit einheimsen, die sich dauerhaft auf die ganze Spezies auswirkt. Übles droht, wenn eine „Ethereal“-Patrouille Euch beim Angriff auf die Anlagen der Gegner erwischt – mutwillige Sabotage, Abforstung per Kettensäge, tödliche Phaserschüsse haben ernsthafte Sanktionen zur Folge. Das kann bis zur radikalen und gnadenlosen Demontage Eures Hauptquartiers gehen.

Die Währung, um die sich sämtliche Unternehmungen bei „GeneWars“ dreht, hat den Phantasienamen „GOOP“ (Genetic Organism Operating

KREATUREN

Hier die Grundformen der Tiere, aus denen sämtliche Mischlinge abgeleitet werden:



Muli: Ein zuverlässiges Arbeitstier. Für Holzfäller- und Transportaufgaben besonders geeignet.



Krebs: Steht dem Ingenieur beim Upgrade von Installationen hilfreich zur Seite, indem er Holz vom Pulper herbeischafft.



Vogel: Dank ihrer Flugfähigkeit überqueren Vögel bzw. Vogelhybriden alle Terrainarten in kurzer Zeit.



Dino: Ein Kind des Krieges. Zerstört alle Arten von Einrichtungen mühelos. Wendet sich jedoch mitunter gegen das eigene Lager.



Frosch: Nicht sehr schlagkräftig und robust, dafür umso schneller auf den Beinen. Ideal für Attacken über weite Distanzen oder als Aufklärer.

SPEZIALISTEN



Ingenieur: Ist verantwortlich für jegliche Art von Bautätigkeiten: Neubau samt Planierung einer Ebene, Upgrade und Abriß. Letzteres läßt sich zum Leidwesen der „Ethereals" auch an den feindlichen Basen praktizieren.



Genetiker: Studiert wilde Tierspezies und Hybriden, so daß diese in beliebiger Anzahl im Gene Pod reproduziert werden können. Zudem heilt er die Wunden verletzter Viecher und Spezialisten.



Botaniker: Entdeckung neuer Pflanzenarten sowie Samenernte und -aussaat sind Sache des Botanikers. Ganz gemein: Mit der Motorsäge holzt er dem Gegner im Nu seine Nutzwälder ab.

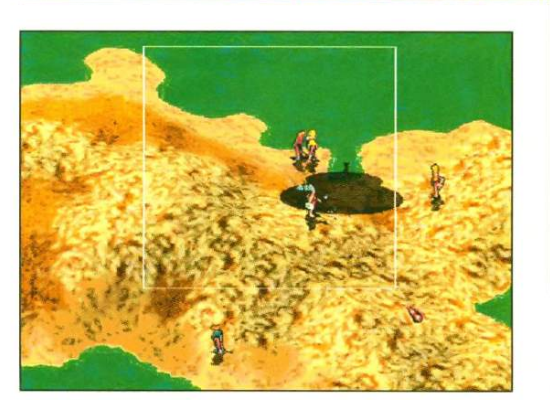


Ranger: Begünstigt die Ernährung, Kampfkraft und Fortpflanzung Eurer Kreaturen. Mit seinem Phaser kann er Angreifer nicht nur lähmen, sondern auf Befehl gar töten, was Euren Aufpassern natürlich gar nicht paßt.



◀ Bilder dieser Art treiben den friedliebenden „Ethereals" die Tränen in die Facettenaugen

Eine Auswertung am Levelende schlüsselt Euren Erfolg in verschiedene Kategorien auf ▼



Wie bei „C&C" oder „Warcraft 2" kreiert Ihr Unitgruppierungen per „Rahmen"

Putty). Verschiedene Wege führen zum GOOP: Die „Ethereals" teilen es als Prämie aus, in purer Kristallinform baut es der „Extractor" ab, Pflanzen hinterlassen während des Wachstums Spuren davon im Boden, auch Recycling bringt GOOP ein. Gebraucht werden die Penunzen für die Reproduktion von Tieren im Gene Pod und natürlich den Neubau von Gebäuden. Größtenteils haben die Gebäude mehrere Ausbaustufen, um sie noch effektiver zu machen. Dabei ändern sie auch ihr grafisches Erscheinungsbild.

In unserem Kasten „Gebäude" ist jeweils die erste Ausbaustufe der Grundgebäude abgebildet. Jegliches Viehzeug muß erst in freier Wildbahn vom Genetiker erforscht werden, bevor es künstlich hergestellt werden kann. Über längere Zeit lebensfähig sind nur solche Kreaturen, die zu mindestens 50 Prozent analysiert sind. Je nach Eigenintelligenz machen sich Eure Schöpfungen mehr oder weniger selbständig nützlich, fressen und paaren sich. Interessant sind dabei die unzähligen Kreuzungsvarianten, die entstehen, wenn Vertreter zweier verschiedener Rassen Nachwuchs zur Welt bringen. Der besitzt nämlich die kombinierten Eigenschaften seiner Eltern. Ein „Krebsmuli" beispielsweise kann wie ein Muli Bäume fällen und gleichzeitig wie ein



Icons an Gebäuden zeigen Schaden und Strommangel an



Frank Heukemes

SUPER

Mir fällt ein Stein vom Herzen – Bullfrog hat es doch nicht verlernt! Die gewohnte Akribie bis ins letzte Detail, das besondere grafische Etwas und die unverwechselbaren, innovativen Ideen – auch nach der Ära "Syndicate Wars" und der Gerüchteküche um "Dungeon Keeper" muß darauf nicht verzichtet werden! Schon die Idee, Kriege heimlich unter Überwachung friedliebender Außerirdischer führen zu müssen, ist genial. Kein derzeitiges Echtzeit-Strategiespiel beschreitet soviel Neuland, bietet so viele Betätigungsfelder und besitzt doch so viel Vertrautes. Alte Elemente werden so originell verpackt, daß man sich zu gerne von der neuen Hülle blenden läßt. Doch der Augenschmaus hat auch seinen Preis: Selbst ein strammer Pentium 100 geht gelegentlich sanft in die Knie, wenn sich viele Sprites auf dem Bildschirm tummeln. Die etwas langatmig angelegte Entwicklung der Level ist freilich nicht jedermanns Sache. "Gene Wars" verlangt zwar ungewöhnlich viel Geduld und Ausdauer, belohnt aber dafür mit extrem vielen Spielstunden.

Krebs dem Ingenieur beim Gebäudeupgrade helfen. Bis auf Eure Ingenieure, Botaniker, Genetiker und Ranger haben alle Kreaturen, sowohl Pflanzen als auch Tiere, eine begrenzte Lebenszeit. Sie werden geboren, wachsen, paaren sich eventuell mehrmals und sterben irgendwann ohne Feindeinwirkung eines natürlichen Todes. Das Klima – auf einem Planeten kann es Zonen klirrender Kälte und tropischer Hitze geben – ist ein nicht unerheblicher Faktor für das Gedeihen von Lebewesen. Für jede Klimazone gibt es angepaßte Pflanzenarten. Palmen zum Beispiel säen sich zwar in Windeseile selbst aus und haben einen sehr hohen Nutzwert, auf gefrorenem Boden gehen sie jedoch ebenso schnell ein. Ein anderer witziger Effekt ist zu beobachten, wenn Tiere aufgrund enormer Kälteeinwirkung buchstäblich zu Eisblocks erstarren.

So komplex und vielschichtig „Gene Wars" auch sein mag, der Humor kommt nicht zu kurz, denn Optik und vor allem Akustik sind von Kopf bis Fuß auf witzig getrimmt. Viele der Sprach- und Soundeffektsamples stammen aus SF-B-Movies der 50er Jahre, die Musik fügt sich nahtlos ein. Die isometrische Terraingrafik erinnert vom Look her an „Magic Carpet", während die vielfältigen Cartoonanimationen der Sprites an „Theme Park" angelehnt sind. Dank Online-Hilfe und Tutorial ist „GW" relativ schnell erlernt. *us*

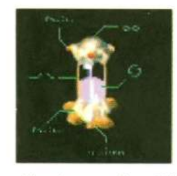


Der gepunktete Kreis am oberen Bildrand markiert eine zukünftige Plantage

GEBÄUDE



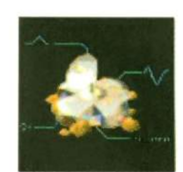
Extractor:
Baut minerale Rohstoffe ab, um sie dann in die Universalwährung GOOP (Genetic Organism Operating Putty) zu transformieren.



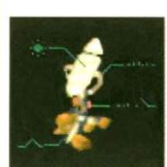
GOOP Vat:
Dient der Einlagerung von überschüssigem GOOP für schlechte Zeiten. Füllstand läßt sich direkt an der Säulengrafik ablesen.



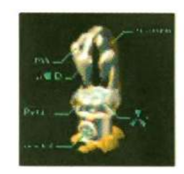
Power Distributor:
Nimmt Energie von Photon Processors auf und verteilt sie auf umstehende Gebäude. Reichweite vergrößert sich durch Upgrades.



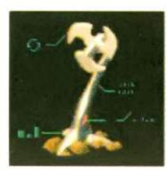
Landing Pad:
Um ständig Spezialisten zwischen Orbit und Planetenoberfläche austauschen zu können, braucht man diese Raketenstartrampe.



Photon Processor:
Absorbiert gewisse Spektren kosmischer Strahlung und wandelt sie in elektrische Energie um. Liefert diese dann an Power Distributor.



Pulper:
Gebäudeupgrades setzen Holz voraus. Verarbeitet gefällte Bäume zu Zellulose. Ausbaustufen mit erhöhter Verarbeitungskapazität.



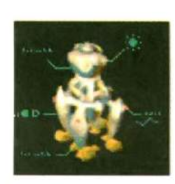
Rotator:
Wie Photon Processor, bedient sich jedoch der Windenergie. Je höher der Standort gelegen ist, desto größer ist die Energieausbeute.



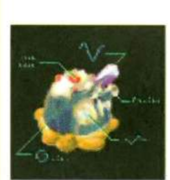
Tech Facility:
Ermöglicht den Bau von Schildgeneratoren und Fusionsreaktoren, macht außerdem die Fortschritte der Gegner im Bedienpanel sichtbar.



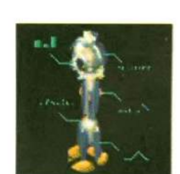
Gene Pod:
Hier werden Tiere unter Einsatz von GOOP reproduziert. Durch Upgrades werden komplizierte und allgemein gesündere Geschöpfe möglich.



Shield Generator:
Erzeugt ein kuppelförmiges Kraftfeld um die Basis. Vorsicht! Schädigt auch eigenkontrollierte Tiere, wenn sie den Schild durchdringen.



Recycling Plant:
Abgestorbene Pflanzen und Tiere können von Mulis hierher geschleppt und entsorgt werden. Dabei fällt wiederum GOOP ab.



Stun Turret:
Nimmt Eindringlinge unter Beschuß. Temporäre Lähmung ist die Folge, so daß der Feind in aller Ruhe demontiert werden kann.



Ulrich Smidt

SUPER

Survival of the fittest – Frei nach Charles Darwin überlebt bei „GeneWars" nur derjenige, der sich an den hohen Schwierigkeitsgrad anpassen kann. Der Computergegner attackiert Euch zwar weniger gebündelt als bei anderen Echtzeitstrategicals, dafür aber umso konstanter. Beinahe ständig wüten kleine Rudel wildlebender bzw. vom Feind kontrollierter Mutanten in Eurer Basis. Bei all der Hektik sehne ich mich doch das eine oder andere Mal Instrumentarien zur Regelung der Spielstärke oder -geschwindigkeit herbei. Auch der Umstand, daß trotz ausblendbarer Gebäude so manches Mal die Übersicht verloren geht, trägt zum relativ hohen Frustpotential bei. Dennoch: Dieses Bullfrog-Prunkstück ist ein absolutes Muß für jede Sammlung. Immer verwegenere Tierkreuzungen und stärkere Upgrades wecken die Neugier und motivieren zum tagelangen Dauerspielen. Anders als „Syndicate Wars" ist „GeneWars" kein leicht uninspiriertes Retortenbaby: Hier hagelt es Originalität und frische Konzepte auf höchstem technischen Niveau.

Name .... **GeneWars**
Genre .... Strategie
Hersteller .... Bullfrog/EA
Niveau .... hoch
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 4

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			133

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 41 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
Extras .... Online-Hilfefunktion

Grafik 82%
Sound 84%
Spielspaß

Solo	Multi
86%	88%

Bilder auf

SYNDICATE

Rabiate Geschäfts

Bullfrogs langersehnter "Syndicate"-Nachfolger ist endlich fertig – und hat uns ein wenig enttäuscht

Es gibt ein paar Spiele in diesem Universum, die sollte man als Entwickler einfach in Ruhe lassen. Es sollte weder Sequels geben, noch sollte man die Spielidee wiederverwenden, denn diese Spiele bleiben meist unerreicht. Eines dieser Games ist Bullfrogs "Syndicate", der genial böse Kartell-Krieg aus dem Jahre 1993. Nun hat Meister Molyneux sich doch an einen Nachfolger gemacht und er hätte es besser sein lassen... "Syndicate Wars" ist leider nicht das, was man sich von einem guten Nachfolger verspricht.

Ihr startet fast genau 95 Jahre, nachdem sich die Syndikate den ersten großen Krieg geliefert haben. Nur ein Verein, EuroCorp, hat überlebt und regiert Utopia, die neue Welt, immer noch mit den CHIPs, die im Nacken der Steuerzahler für die Illusion einer Friede-Freude-Eierkuchen-Gesellschaft sorgen. In einem ultrageheimen Labor auf Island haben sich vor einigen Jahren zehn geniale Wissenschaftler zusammengefunden, um allerlei neues Gerät zu erfinden, doch gibt es seit einiger Zeit Probleme mit diesen Akademikern. Neun haben sich aufgemacht eine neue Religion zu gründen und arbeiten an der Eroberung der Welt. Der Zehnte mag weder die anderen Neun von der "Kirche der neuen Epoche", noch das Syndikat und hat kurz entschlossen eine Handvoll Rocker um sich gruppiert, um gegen beide Parteien zu kämpfen und das, ohne zu wissen wofür.

An Euch liegt es nun, sich für eine der beiden großen Seiten zu entscheiden: Entweder haltet Ihr als Syndikatshöriger die Kirche und die sogenannten "Ungelenkten" nieder, oder Ihr vergrößert als Bruder der neuen Kirche deren Einflußbereich und missioniert fleißig mit Mini-Gun und Elektro-Shocker. In die Rolle eines "Ungelenkten" könnt Ihr allerdings nicht springen – im Gegensatz zu ursprünglichen Versprechungen wird dieses Feature wohl erst auf der einer Mission CD verfügbar sein. Je nachdem, wie Ihr Euch entschieden habt, warten unterschiedliche



Auf diesem Screen spielen wir einen Metzger im nächsten Jahrtausend



Einen goldenen Raben gewinnen die Filme auf den 3D Leinwänden sicherlich nicht





Light-Sourcing oder nicht? Das Licht der zerstörten Lampe geht aus, aber die dunkle Umgebung wird von der Explosion nicht erhellt.

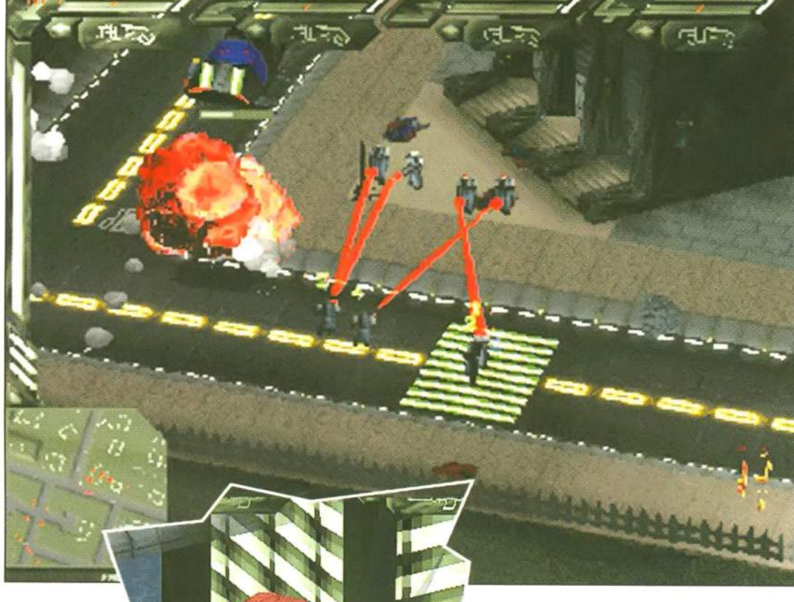




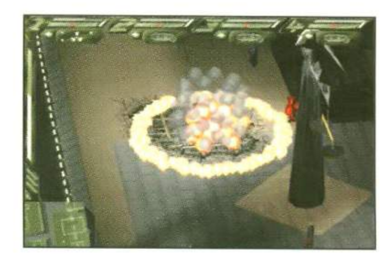
In "Syndicate Wars" kracht es an allen Ecken und Enden. Oben explodiert ein Taxi, das die vier Tramper nicht mitnehmen wollte. Rechts fällt ein feindlicher Gleiter aus allen Wolken.

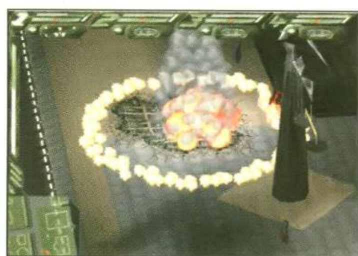
WARS methoden



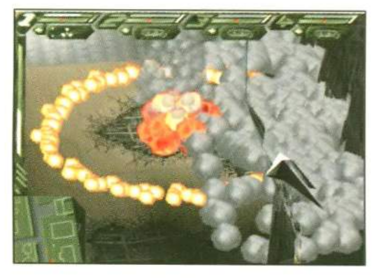


Der Laser ist über weite Strecken des Spiels die Standardwaffe Eurer Agenten. Ein gezielter Schuß aus allen vier Rohren verdampft selbst gepanzerte Gegner. Hier sind unsere Mannen übrigens dabei eine Bank auszurauben (oben).











Die Folgen einer nuklearen Explosion: eine angrenzende Polizeistation verschwindet

Missionen in zahlreichen Städten unserer Welt. Mit etwas Glück und Geduld führen Euch die allerletzten Missionen gar in eine Space Station oder auf die Oberfläche des Erdtrabanten.

Wie schon im Original befehligt Ihr vier Agenten, die Ihr nach eigenem Gutdünken und den Möglichkeiten Eures Geldbeutels ausrüsten könnt. Dabei füllt Ihr die Waffenslots mit Kanonen, Granaten und sonstigem nützlichen Gerät oder spendiert Euren Mannen verbesserte **kryogenetische Gliedmaßen.** Zu Beginn gibt Euer Ausrüstungslager noch ein trauriges Bild ab, doch schon nach einigen Missionen forscht Ihr an besserem Gerät oder benutzt erbeutete Gewehre. Ausschlaggebend für eine erfolgreiche Karriere als Einsatzleiter ist natürlich der sorgsame Umgang mit dem Geld und vor allem die Beschaffung desselben. Im Gegensatz zu "Syndicate" erobert Ihr nicht mehr Landstriche und treibt Steuern ein, sondern seid auf Zuwendungen Euer Auftraggeber angewiesen. Diese sind allerdings überaus knauserig, so daß Euch nichts anderes übrig bleibt, als nötiges Kleingeld während der Missionen zu beschaffen. Dies geschieht meist, in dem Ihr Euch die Tips zu Herzen nehmt, die während des Briefings gegen ein gewisses Entgelt angeboten werden. So habt Ihr bald nicht nur Euren Auftrag zu erfüllen, sondern ebenfalls dort eine Bank, hier einen Geldtransport oder auf der anderen Seite der Stadt einen "Ungelenkten" mit einem wertvollen Artefakt zu überfallen. Das nötige Geld, das, wie schon erwähnt, für bessere Ausrüstung und vor allem Forschung ausgegeben wird, sammelt Ihr meist in Form von Koffern auf. Neue Waffen oder biomechanische Ergänzungen für Eure Cyborgs müssen vor ihrer Anwendung natürlich erst erforscht werden. Dazu könnt Ihr gleichzeitig in den zwei Sparten "Waffen" und "künstliche Körperteile" forschen und beliebig viel Geld anlegen.



Knut Gollert

GUT

Mehr, mehr, mehr! Gebt uns mehr Waffen, mehr Blut, mehr Feuer, mehr Zorn und viel mehr Rechenpower! "Syndicate Wars" ist gar nicht neu, sondern nur der den heutigen Sequel-Gelüsten angepaßte Klassiker. Alles muß größer, schneller, fetziger sein. Ballern muß es und genial aussehen... wen stört da schon die eine oder andere Unübersichtlichkeit? Und wen kratzen schon die paar häßlichen Sprites, die im ersten Teil mit nur 16 Farben sehr viel schöner aussahen? Uns! "Syndicate Wars" ist sicherlich kein schlechtes Spiel, da es im Grunde dasselbe ist, wie der sehr gute Vorgänger. Doch warum mußte Bullfrog verschlimmbessern? Gut, es gibt mehr Waffen, mehr Fahrzeuge, mehr Gegner und größere Missionen. Aber es gibt auch die hübsche, aber unübersichtliche und somit unnötige 3D Grafik, die sehr schönen, aber ebenfalls recht nutzlosen Lichteffekte und Hardwareanforderungen ohne gleichen. Konnten wir "Syndicate" auf einem 386er flüssig mit hochauflösender Grafik spielen, ist dies mit "Syndicate Wars" nichtmal auf einem 133-MHz-Pentium möglich. Der Preis für ein unnützes 3D, häßliche Low-Res-Männchen und ein paar Lichteffekte ist etwas hoch.

Unter 120 MHz muß die VGA Variante herhalten. Ein klarer optischer Rückschritt zu "Syndicate".



Jeder Agent hat sechs Taschen für sechs Waffen

Der sorgsame Umgang mit den C-Noten ist wesentlich wichtiger als im Vorgänger. Die Einkünfte sind nämlich weder stetig noch vorhersehbar und meist auch zu schnell aufgebraucht. Zudem funktioniert der nette "Verkaufen-wir-doch-einfach-eingesammelte-Waffen"-Trick nur noch recht begrenzt, da sich unsere Agenten nicht dazu überreden lassen, von einer Waffenart zwei Exemplare zu schleppen. Dies haben sie neuerdings nicht mehr nötig, da das eigentlich strategisch schöne Element "Munitionsverbrauch" aus "Syndicate" in den 95 Jahren bis "Syndicate Wars" einfach wegrationalisiert wurde. Findige Wissenschaftler haben es so eingerichtet, daß die Munition für sämtliche Waffen aus der Energie erzeugt wird, die der kleine Reaktor in jedem Cyborg bereitstellt. Einziger Knackpunkt an der automatischen Munitionsversorgung ist der Energiehaushalt, der bei Dauerfeuer ruckzuck in den Keller geht. Granaten und Medikits werden allerdings noch in Stückzahlen gekauft und eingesetzt. Ansonsten hat sich zum Vorgänger spielerisch eigentlich wenig

WAFFEN



Uzi
Die handliche Knarre aus Teil eins. Wirklich zu gebrauchen ist sie nur anfangs, später ist sie Ballast.



Minigun
Die Standardwaffe für die ersten zehn Missionen, die später vom Laser abgelöst wird.



Elektrokeule
Dieser Blitzer wird gern von Kirchenangehörigen verwendet. Fast identische Leistung wie der Laser, nur nicht ganz so cool.



Pulslaser
Wer kein Blut sehen kann, muß den Laser haben. Schießen alle vier Agenten zugleich auf das Ziel, verdampft es einfach. Sie ist die Standardwaffe bis zur Verfügbarkeit des Raketenwerfers.



Plasmalanze
Der etwas heißere Laser. Zwar ist sie recht teuer und erst sehr spät verfügbar, verdampft dafür aber so gut wie alles.



Raketenwerfer
Das Pendant zum Gauss-Werfer aus "Syndicate". Zum Glück ebenfalls mit unendlicher Munition und vor allem vielfältig einsetzbar.



Flammenwerfer
Er ist nicht ganz so gut einsetzbar wie in "Syndicate" und führt deshalb heute ein Schattendasein. Die Reichweite ist sehr gering und es brennt nicht heiß genug. Schade, keine brennenden Hinterhalte mehr.



Fernwaffe
Sie ist in etwa vergleichbar mit der aus dem Original. Äußerst durchschlagskräftig, lädt aber auch sehr lange nach.



Gravitonkanone
Au Backe! Diese Kanone bröselt sich durch alles. Gigantische Zerstörungswut und High-Tech paaren sich zur ultimativen Waffe. Besser als jede Kettensäge!

Granaten & Co.



Psychogas
Mit diesem Gas solltet Ihr vorsichtig umgehen. Wer dieses Zeug einatmet tut seltsame Dinge oder manchmal gar nichts oder bringt sich um. Man weiß es nie, verlaßt Euch im Gefecht deshalb lieber auf K.O. Gas.



K.O. Gas
Werft diese Granate in einen feindlichen Haufen, und der Gegner kippt reihenweise aus den Socken. Aber denkt dran: Der Gegner ist nur bewußtlos, denn nach einiger Zeit verfliegt die Wirkung des Gases wieder.



Ionenmine
Eine elektromagnetische Pulsmine, die alle elektromagnetischen Waffen in der nächsten Umgebung lahmlegt. Dank der geringen Reichweite eine Waffe aus der "Nutzlos"-Kategorie.



Sprengstoff
Diesen kennen wir aus dem Original-"Syndicate", und er hat nichts an Brisanz verloren.



Atomgranate
Diese Handgranate mit Nuklearsprengkopf macht alles (wirklich alles!) kaputt und sollte daher äußerst vorsichtig und auch sparsam eingesetzt werden.



Satellitenregen
Eine Garbe aus dem Satelliten ist nicht nur teuer, sondern auch gefährlich. Der Raumgefährte bestreicht nämlich das gesamte Stadtviertel mit Sprengköpfen und nimmt auch auf eigene Agenten keine Rücksicht.



Monomol Draht
Diesen hübschen Stolperdraht könnt Ihr ziehen wo und wohin Ihr wollt. Feinde die vorbeikommen, werden einfach zerschnitten.



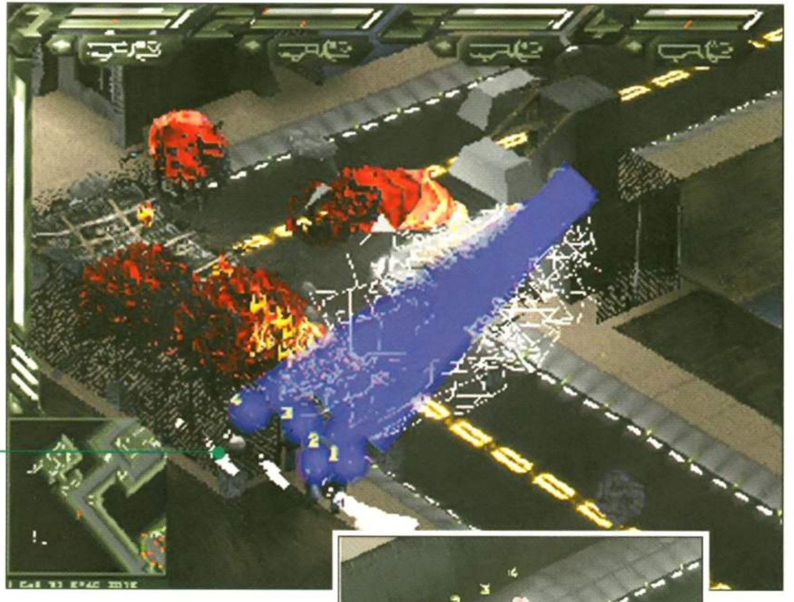
Monomol Zünder
Für diejenigen, die Euren Monomol Draht sehen und umgehen, gibt's den noch dünneren Zünder, der nicht schneidet, sondern sofort explodiert.



ZR-Tron
Dieses Gerät ist eines der schönsten im Spiel. Ihr erzeugt damit ein Kraftfeld und jeder, der hindurch rennt verschwindet, um später wieder aufzutauchen. Insgesamt bezugslos, aber ausgesprochen lustig.

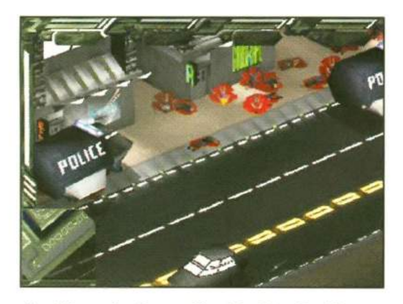


Zerberus
Dieser kleine Wächter läßt sich überall aussetzen und attackiert jeden Feind, der ihm zu nahe kommt mit einem Laser. Gegen fliegende Ziele ist er aber unerklärlicherweise nutzlos.



Die Graviton-Kanone räumt auf. Mit dieser Waffe seid Ihr eigentlich unschlagbar, und das Spiel beginnt stellenweise in eine fulminante Zerstörungsorgie auszuarten. Warum keine Unschuldigen, Gleiter und Gebäude braten, wenn's doch so einfach ist?

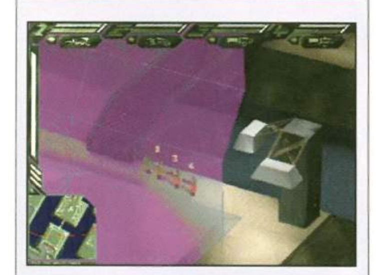
geändert: Mit der Maus steuert Ihr Eure **vier Agenten** durch die Straße, ballert auf Knopfdruck und kämpft Euch durch die zahlreichen Missionen, in denen Leute oder Gegenstände geklaut, Bösewichte gemeuchelt, Aufrührer gerichtet oder Zielgebiete in Schutt und Asche gelegt werden. Als Gegner stehen Euch nicht nur die Genossen der anderen Parteien per Pedes gegenüber, sondern auch ein paar ganz gemeine Fahrzeuge wie Schweber, Spinnen oder dicke Panzer. Natürlich können und müssen Eure Agenten diverse Fahrzeuge benutzen, was jetzt wesentlich schwerer ist, als im Original. In "Syndicate" mußte ein vorbeifahrendes Auto nur mit einer kurzen Salve aus der MP beharkt werden, und schon floh der Fahrer angsterfüllt und ließ seinen Wagen zurück. In "Syndicate Wars" steuern die todesmutigen Fahrer Ihr Fahrzeug solange, bis es explodiert. Selbst **Taxis** nehmen Euch *nie* mit. Ihr seid also auf abgestellte Fahrzeuge angewiesen.



In Utopia hat die Polizei alle Hände voll zu tun...

Augenscheinlich neu ist die optische Gestaltung des Konzernkrieges: Während im Original noch brav scrollende isometrische Städte eingesetzt wurden, warten nun reinrassige 3D-Städte mit echtem Light-Sourcing auf den Spieler. Ihr beobachtet Eure Agenten aus einer Drohne, die nach Euren Bedürfnissen bewegt wird und sich um die Agenten drehen läßt, ein wenig zoomt oder die eigene Höhe verändert. Per Tastatur liegt es in Eurer Hand, ständig den optimalen Überblick zu behalten. Zwar gibt es einen intelligenten "Deep Radar", der Häuser für die Drohne durchsichtig machen kann, doch hat auch diese Methode einen Haken (siehe Kasten). *kn*

DEEP RADAR





Es ist nett, was Bullfrog uns da spendiert hat, nur ging man irgendwie von der falschen Seite an das Isometrie-Problem heran. Um Euch das ewige Drehen und Agenten-Suchen zu ersparen, können dank "Deep Radar" Häuser "durchsichtig" gemacht werden. Allerdings hängt dies nicht davon ab, ob Eure Mannen gerade hinter diesem Haus entlangmarschieren und von ihm verdeckt werden. Einzig entscheidend für ein durchsichtiges Haus ist die Tatsache, ob Ihr nur die obere Hälfte des Hauses auf dem Schirm habt. Befindet sich das Gebäude gänzlich auf dem Screen, wird nichts durchsichtig, erst wenn Ihr ein wenig nach oben scrollt, so daß das Unterteil aus Eurem Blickfeld entschwindet, schaltet sich das "Tiefenradar" ein. Wo Eure Agenten stehen, ist ihm allerdings scheißegal.

GEHT SO

Frank Heukemes

Aus alt mach' neu – diesen Spruch hatte sich Bullfrog beim Sequel zum preisgekrönten Klassiker "Syndicate" auf die Fahnen geschrieben und dabei vergessen, neben all den technischen Neuerungen der nächsten Grafik-Generation die alte Spielbarkeit zu bewahren. Im Zoom- und Drehkrieg soll der gutgemeinte "Deep Radar" vermitteln, doch der beabsichtigte Röntgenblick durch sichtversperrende Häuser funktioniert nur bedingt. Da keine Sektoren auf der Weltkarte mehr kontrolliert und mit Steuern belegt werden können, fehlt mir nun der ertragbringende Wirtschaftspart, den das geldgierige Plus an Equipment jetzt um so mehr nötig hätte. Nebenbei wurde mir somit die Möglichkeit genommen, zu entscheiden, wo auf der Welt ich als nächstes zuschlagen möchte. Der geschätzte Waffenhandel fällt praktisch flach, das wohlüberlegte Haushalten mit Spezialmunition ist ebenfalls dem neuen Design zum Opfer gefallen. Kürzungen beim Spielgehalt zugunsten technischer Innovationen, die zudem Sprites schlechter als früher aussehen lassen? Eine fragliche Verbesserung.

Name	**Syndicate Wars**
Genre	Action
Hersteller	Bullfrog/EA
Niveau	schwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1-8

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			200

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	DOS
Festplatte belegt	50 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	Netzwerk, Modem-Unterstützung

Grafik **69%**

Sound **64%**

Spielspaß

Solo	Multi
74%	72%

Bilder auf CD

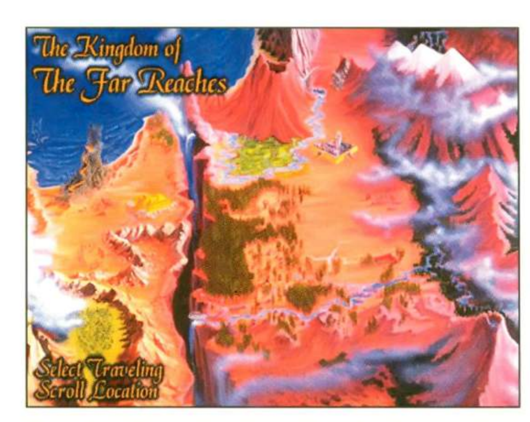
SHADOAN

Familiengerechtes Fantasy-Abenteuer sucht Anschluß

Der "Kingdom – The Far Reaches"-Nachfolger "Shadoan" ist, obwohl immer noch als Familienadventure konzipiert, deutlich erwachsener geworden. So läßt die Installationsroutine nun die Wahl zwischen zwei Modi – der entschärften und der regulären Version, wobei in beiden auf blutrünstige Szenen weitgehend verzichtet wurde. Shadoan bietet zwei Schwierigkeitsgrade – "Apprentice" und "Wizard", wobei letzterer wirklich nur für jene ganz Harten ist, die sich unter größtem Zeitdruck und fast ohne Hilfen ein paar zusätzliche Szenen erspielen wollen. Die Handlung von Shadoan schließt an den Vorgänger an. Lathan befindet sich noch immer auf der Suche nach den fünf Teilen der Hand, die erst die endgültige Vernichtung von Torlok, dem bösen Zauberer, garantiert. Da Lathan im ersten Adventure drei Teile der Hand gefunden hatte, fehlen ihm nur noch die Krone von Malric und der Dolch von Arne. Auch die anderen Gegenstände, die er ergattern konnte, stehen ihm erneut zur Verfügung, darunter das Bloodsword der Argent Kings und der Black Mace. Nachdem der treue Magier-Azubi seinen Auftrag von der lieblichen Prinzessin Grace Delight erhalten hat, macht er sich auf den Weg zur Stadt Alkatesh, die vom Plague Magician belagert wird. Erst nachdem Sieg über den Schwarzmagier kann Lathan seine Suche fortsetzen. Um die Schlacht zu überstehen, muß er allerdings wiederum diverse Gegenstände finden, Gegner überwinden – und zahlreiche Tode sterben. Zwar gestattet Shadoan Lathan nur drei Leben, die sich aber beliebig ausbauen lassen, da sich unser Held nach jedem Tod in zwei Stufen heilen kann. Ein Aufenthalt in der geheimnisumwitterten **Black Heath** gibt ihm ein halbes Leben zurück. Leider funktioniert die Regeneration nicht auch bei den bis dahin gefundenen Gegenständen (womit die Heilung natürlich oft fast sinnlos wird). Anders als gewohnt, müßt Ihr Euch von Anfang an entscheiden, welche Gegenstände Ihr zerstört oder mitnehmt. Anfangs könnt Ihr z. B. wählen, welche Zaubersprüche der Meister für Euch herstellen soll. Hat er Euch jedoch einmal alle Sprüche (auf jeweils drei Spruchrollen) überlassen, weigert er sich fortan, sie ein weiteres Mal zu Papier zu bringen. Da Ihr natürlich nicht im voraus wißt, welchen Spruch Ihr wann brauchen werdet, steht Ihr von Anfang an vor Zufalls-Rätseln – die unweigerlich in Sackgassen führen, wenn Ihr die falsche Entscheidung trefft. Der typische Lösungsweg dieses "Adventures" besteht also aus Speichern, Ausprobieren, Sterben, Laden und weiter ausprobieren. Na ja... *bru*


Lathan genießt die idyllische Landschaft und seine Heilung


Auch epische Schlachten stehen auf dem Stundenplan von Jungzauberern



Eine der Spruchrollen trägt Euch an jeden Ort in den Far Reaches


Claudius Brunnecker

NA JA

Was für eine Bewertung soll man einem solchen Spiel geben? Nachdem ich zuerst von der liebevollen Gestaltung der Zeichentrickgrafik begeistert war, trat bald Ernüchterung ein. Puzzles, die nur durch schnödes und mühseliges Try and Error in Verbindung mit Speicherorgien zu lösen sind, entsprechen nicht mehr dem heutigen Standard. Und schon gar nicht, wenn öfter der Eindruck entsteht, daß die Puzzles nicht richtig in die Story eingearbeitet wurden und dadurch deutlich aufgesetzt wirken. Daran kann weder die liebevolle Trickfilmgrafik etwas ändern, die vom "Dragon's Lair"-Team stammt, noch die stimmungsvolle Musik. Interplay wäre gut beraten, Shadoan in Deutschland als "Kids Only"-Produkt auf den Markt zu bringen. Fans von "Monkey Island" oder anderen Klassikern kann man hiermit höchstens noch ein müdes Lächeln entlocken. Die Selbsteinschätzung eines der Shadoan-Produzenten, der seinem Produkt einen Fantasy-Faktor im Tolkien-Bereich zuspricht, ist ungefähr so überzogen, wie "Pac Man" als Strategiespiel zu verkaufen.

Name	**Shadoan**
Genre	Adventure
Hersteller	Interplay
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	3 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus
Extras	englische Sprachausgabe

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik 63%
Sound 57%
Spielspaß







Das neue Power-Abo

Ab sofort Power Play immer mit CD-ROM nur

6,90

pro Heft

Abo-Karte ausfüllen und ab die Post

Die Abo-Vorteile:

- **völlig bequem**
  Lieferung per Post frei Haus
- **nie etwas versäumt**
  Sie verpassen keine Ausgabe
- **irre preiswert**
  Sie sparen beim Abo über 10%

Power Play – voll am Limit

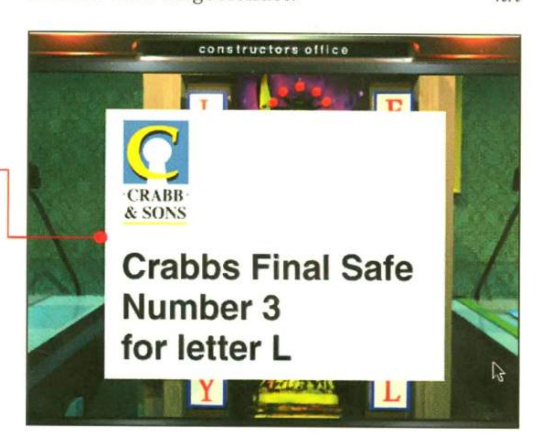
SAFECRACKER

Auch wenn es merkwürdig klingt: Hier werden Safes für einen guten Zweck geknackt



Dieser Safe offenbart den Tip zu einem Rätsel

Jobs liegen nicht auf der Straße, das weiß jeder, der nicht mehr in der Schule ist. Und an echt gute Jobs zu kommen, ist richtig schwer. In Eurem Fall ist das allerdings anders: Der legendäre Safe-Hersteller "Crabb & Sons" sucht einen "Leiter der Abteilung Sicherheit", und dies ist der Traumjob schlechthin. Doch der alte Crabb, Präsident der Firma, stellt eine Bedingung. Ihr müßt Euren Arbeitsvertrag aus dem Hauptsafe der Firma stibitzen und habt dafür 12 Stunden Zeit. Um jedoch an die Kombination für den "Master Safe" zu gelangen, müssen 35 weitere kleine Safes geknackt werden. Jeder Panzerschrank hat andere Öffnungsmechanismen und offenbart ein Geheimnis, das entweder aus einem **Teil des Master-Codes** besteht oder die Tür zu anderen Blechkästen öffnet. In den 50 Räumen, die Ihr durchwandern könnt, warten jedoch nicht nur geschlossene Safes, sondern auch vielerlei Gegenstände, die im Inventory mitgenommen oder benutzt werden müssen, um Panzerschränke zu öffnen. Die meisten Türen werden jedoch mittels kleiner Denkspiele und Logikpuzzles gelöst. Versteckte Hinweise in Form von Schriftstücken harren ebenfalls Ihrer Entdeckung. Technisch geht "Safecracker" allerdings neue Wege. Die komplett gerenderte Umgebung darf dabei auf QuickTime VR zurückgreifen, das in gewissem Maße an Activisions Z-Vision aus "Zork" erinnert. Via gedrückter Maustaste und dazugehöriger Bewegung scrollt die Umgebung fein säuberlich nach links und rechts und sogar ein wenig nach oben und unten. Zwar bleibt man wie schon bei Z-Vision auf der Stelle stehen, aber der Effekt ist optisch sehr angenehm. Wollt Ihr Euch weiterbewegen, klickt Ihr auf die jeweilige Richtung und es wird auf die übliche Weise das nächste Bild eingeblendet. *kn*









QuickTime VR in Aktion: Der gleiche Raum aus verschiedenen Blickwinkeln beobachtet



Dieses Rätsel ist zu einfach: Klickt einfach solange auf die Schalter, bis alle Lämpchen grün sind



Knut Gollert

GEHT SO

Die Vorfreude war groß, verspricht der Titel doch spannende Unterhaltung und wirbt mit der kriminellen Energie der Panzerknacker. Doch falsch gelegen: In "Safecracker" werden zwar Geldschränke geknackt, doch geschieht dies leider ohne jede böse Absicht. Keine Polizei sitzt uns im Nacken, kein Nachtwächter will überwältigt werden und Fingerabdrücke interessieren niemanden. Weshalb bitte sollte man Spaß an diesem Programm haben? Die teils nervige Sucherei nach Hinweisen und die Puzzlespielchen, entweder kinderleicht oder abartig schwer, sind sicherlich nicht neu und haben uns schon in älteren Spielen gleicher Bauart verschreckt. Die wenigen wirklichen Adventure-Rätsel sind karg gesäht und nie überaus intelligent. Allein das QuickTime VR und die dazugehörige sehr schöne Rendergrafik sorgt für Wohlbefinden, doch ein gutes Spiel lebt nicht von der Präsentation allein. Also wiedermal eine optisch nette Puzzle-Sammlung mit Adventure-Ansatz, die leider kein 1996er "They stole a million" ist.

Name . . . . **Savecracker**
Genre . . . . Adventure
Hersteller . . Warner Interactive Ent.
Niveau . . . . mittel
Preis . . . . ca. 80 Mark
Spieler 1

System . . . . Windows
Festplatte belegt . . . . 12 MByte
RAM-Ausstattung . . . . 8 MByte
Steuerung . . . . Maus
Extras . . . . QuickTime VR

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **73%**
Sound **63%**
Spielspaß

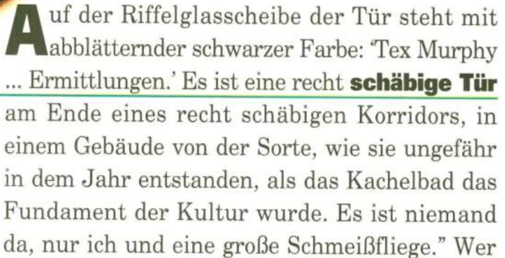
50%

DIE AKTE
Was geschah

Privatschnüffler Tex Murphy in einem "interactive Movie" auf der Jagd nach Aliens

Auf der Riffelglasscheibe der Tür steht mit abblätternder schwarzer Farbe: 'Tex Murphy ... Ermittlungen.' Es ist eine recht **schäbige Tür** am Ende eines recht schäbigen Korridors, in einem Gebäude von der Sorte, wie sie ungefähr in dem Jahr entstanden, als das Kachelbad das Fundament der Kultur wurde. Es ist niemand da, nur ich und eine große Schmeißfliege." Wer Zeilen wie diesen – dem nur leicht verfälschten Anfang eines Romans von Raymond Chandler[1] – seine Einstellung zu Whiskey, Hüten und mondänen Blondinen verdankt, der darf schon mal die Fliegenklatsche neben den Monitor legen und seine Scotch-Vorräte im Kühlschrank auffüllen. Grund der für lässige Privat Eyes ungewohnten Anstrengungen: Access Softwares Tex Murphy löst einen neuen Fall. Der leicht täppische Privatschnüffler jagte bereits in "Mean Streets" (89), "Martian Memorandum" (91) und "Under a killing Moon" (Anfang 95) erfolgreich nach dem vermeintlich Bösen und ist damit unter Computerspielehelden fast schon Urgestein, wenn auch nicht so bekannt wie die meisten seiner Kollegen. Sein schäbiges Büro hat Murphy in der Zukunft, genauer: Im Jahr 2043 in San Franzisco, natürlich direkt an der Chandler Avenue. Der Dritte Weltkrieg – ein atomares Spektakel von nur wenigen Stunden – hat fast die ganze Erde radioaktiv verseucht und große Teile der Bevölkerung zu **Mutanten** werden lassen. Wie es sich für eine anständige Detektivstory gehört, fängt auch hier alles scheinbar harmlos an: Murphy bekommt von dem älteren Wissenschaftler Gordon Fitzpatrick den Auftrag, nach einem verschollenen Kollegen zu suchen. Natürlich nimmt

1 Chandler, Raymond: Die kleine Schwester. Diogenes Verlag, Zürich 1975. ISBN 3-257-20206-7. 9,80 Mark



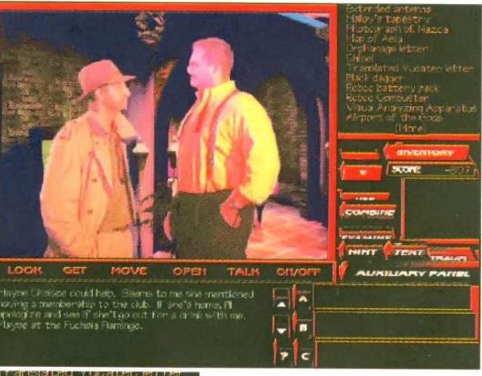
Dialog: Gespräch mit einem Mutanten
Animation: Heiße Szenen in der Tanzbar



Eat the Rich-Hundefutter: Einer von zahlreichen Gags



Looking for love: Tex Murphy versucht sich immer wieder als Charmeur – und hat Erfolg



Nachtbar: Tex in Schwierigkeiten mit der örtlichen Rotlichtszene

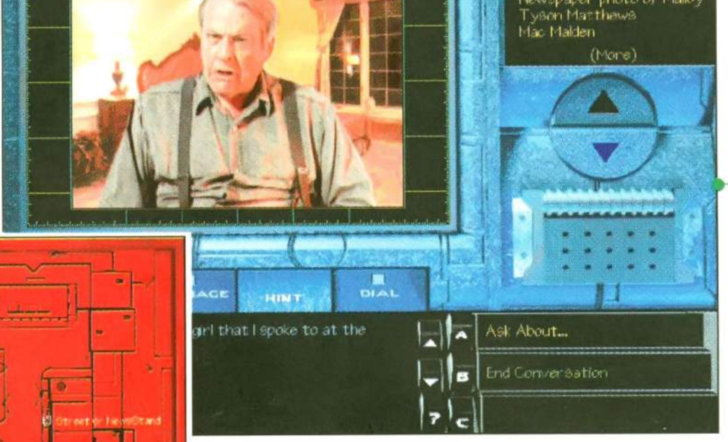


Büro: Tex' Büro gleicht weitgehend dem von Philip Marlow aus Chandler-Romanen

PANDORA in Roswell?

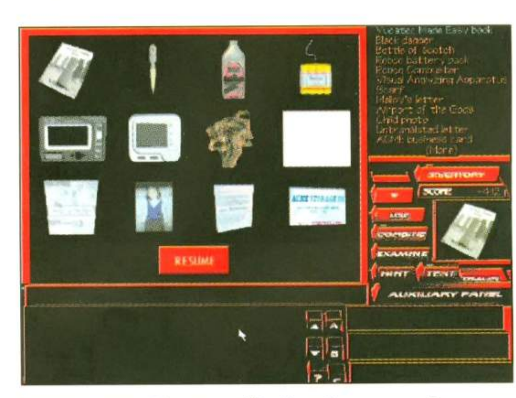
Bildtelefon: Alle Telefonate sind auf der gleichen CD – entsprechend oft muß gewechselt werden

Karte: Nur rot markierte Orte kann Tex ohne CD-Wechsel erreichen



Murphy – bis über beide Ohren verschuldet – den mit 500 Dollar/Tag dotierten Fall nur zu gerne an und macht sich in den Straßen von San Franzisco an die Arbeit. Nur um schnell festzustellen zu müssen, daß hinter der ganzen Sache viel mehr steckt. Die Spur führt zuerst zu einem verlassenen Landhaus in den Bergen, wo Tex neben der ersten Leiche auch alte Filmrollen mit der Obduktion eines lebenden Außerirdischen findet, und im weiteren Verlauf bis nach Roswell, jenem berühmt-berüchtigten Ort, über dem im Jahre 1947 angeblich ein außerirdisches Raumschiff abstürzte. Tex Murphy ist auf der Spur des "Pandora-Gerätes", einer Maschine, die der Menschheit das gesamte technische Wissen der Aliens auf einen Schlag zugänglich machen könnte – daß daran auch ganz andere Kreise Interesse haben, versteht sich von selbst. Damit Tex' Liebesleben nicht zu kurz kommt, gibt es als Nebenhandlung mehr oder weniger zart angedeutete Affären mit schönen Frauen.

"Die Akte Pandora" ist wie der Vorgänger eine ungewöhnliche Mischung aus interaktivem Spielfilm und 3D-Adventure. Normalerweise wird in der Ich-Perspektive gespielt, zwischendurch gibt es zahlreiche, durchgehend gutgemachte Filmszenen. In Multiple-Choice-Dialogen wählt Murphy als Stichwortgeber Namen und Gegenstände aus Listen aus; etwas seltener gibt es Gespräche, in denen er die echte Wahl zwischen mehreren Antworten hat. **Dialoge** machen einen Großteil der Rätselkost aus, und auch ansonsten wird puzzletechnisch nichts neues, sondern eine Mischung aus zwar überwiegend Logischem, aber trotzdem Altbekanntem geboten. Das Programm kann auf zwei Arten durchgespielt werden: Sowohl im "Entertainment"- als auch im "Game Players"-Modus. Letzterer bietet deutlich mehr und schwierigere Puzzels sowie einige zusätzliche Räumlichkeiten. Außerdem muß der Spieler auf die eingebaute und sehr umfangreiche Datenbank mit Hilfetexten verzichten. Damit "Die Akte Pandora" auch beim zweitenmal noch Spaß macht, spendierte Access Software drei verschiedene Lösungswege und sieben Finale. Die Bedienung ist gewöhnungsbedürftig: Die Menüs erschließen sich nicht auf Anhieb und nerven in den Dialogen mit langen Listen, die man abklappern muß. Die



Inventory: Gegenstände einsammeln, untersuchen und miteinander benutzen

SCHAUSPIELER

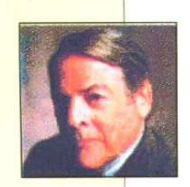
Chris Jones: "Hier spielt der Chef" – Jones ist kein armer und schlecht bezahlter Schauspieler, sondern Vizepräsident von Access Software. Läßt sich seit "Martian Memorandum" für die Rolle des Tex Murphy digitalisieren.



Barry Corbin, im Spiel der kaltblütige Agent Jackson Cross, hierzulande vor allem durch die Rolle des Ex-Astronauten in "Ausgerechnet Alaska" bekannt. Auch schon in "War Games" oder der Kultserie "M*A*S*H" zu sehen.



Kevin McCarthy gibt in der "Pandora-Akte" den Wissenschaftler Gordon Fitzpatrick. Sein bislang größter (und einziger) Kinoerfolg war der Splatter-Kult "Invasion der Körperfresser". Tritt ansonsten in TV-Serien wie "Geschichten aus der Gruft" auf.



Tanya Roberts spielt die Rolle der spröden Regan Madsen. Die Darstellerin hatte ihren größten Erfolg im James Bond-Steifen "Im Angesicht des Todes", trat aber auch schon in "Drei Engel für Charlie" auf – falls das noch jemand kennt.





Roswell: Der gleiche Film, aber dieses Alien lebt noch



3D-Modus: Einige Objekte sind flach, andere haben Tiefe

UFO: Was wollen die Aliens auf dem Planeten Erde





Details: Die in Echtzeit bewegten Räume beeindrucken

DIE LEGENDE VON ROSWELL

Roswell und kein Ende: Die Legende um den kleinen Ort in New Mexiko entstand am 6. Juli 1947, als ein Farmarbeiter auf seinem Acker seltsame Trümmer fand. Bereits einen Tag darauf begannen Soldaten der Air Force mit der Bergung der vermeintlichen UFO-Wrackteile. Ein Presseoffizier verkündete, die Gerüchte über UFOs seien wahr. Wenig später widerriefen die Militärs diese Meldung und erklärten, es sei lediglich ein Wetterballon abgestürzt. In Wahrheit handelte es sich bei dem unbekannten Flugobjekt um einen geheimen Spionageballon, mit dem die US-Luftwaffe die Zündung sowjetischer Atombomben registrieren wollte. Eine ganze Armada solcher Spähballons schwebte damals in zwölf Kilometern Höhe. Am Ende der Ballons baumelten hochempfindliche Sensoren, um Druckwellen einer weit entfernten Nuklearexplosion aufzufangen. Zur Ausrüstung gehörte auch ein sechseckiger Radarreflektor, der mit einer dünnen Aluminiumfolie überzogen war und wie eine glänzende Scheibe aussah; seine futuristisch anmutenden Trümmerteile waren der Hauptgrund für die spätere UFO-Legende. Weiteren Auftrieb gab es für Roswell im Sommer letzten Jahres, als plötzlich ein Film mit der Obduktion eines Außerirdischen auftauchte. Der 18 Minuten lange Streifen, von dem mittlerweile 83jährigen angeblichen Kameramann ausgegraben und für 150 000 Dollar an die Presse verhökert, stellte sich jedoch schnell als plumpe Fälschung heraus. So ist z.B. gut sichtbar ein Telefon mit Spiralkabel an der Wand befestigt – diese Art von Telefon hat AT&T aber erst neun Jahre später, also 1956, auf den Markt gebracht. Wer sich selbst überzeugen möchte: Den Schwarzweißfilm gibt es auch auf CD von der Firma Romware: Artikelnummer ROM55002.



Steuerung von Tex Murphy fiel unnötig umständlich und unpräzise aus. Dafür überzeugt die technische Qualität der Videos. Zwar liegt deren Auflösung knapp unter SuperVGA, wirkt aber detaillierter, weil ein Voll- und kein "interlaced"-Bild mit dem sonst üblichen Zeilensprung gezeigt wird. Auch der 3D-Modus überrascht angenehm: Zwar füllt er nur ein Fenster von der Größe des halben Bildschirms aus, wirkt aber echter als das, was sonst zu sehen ist. Obwohl auf der Packung ein großer "Windows95"-Aufkleber prangt, zeigte sich die "Pandora"-Akte im Test mit diesem Betriebssystem zickig und stürzte ständig ab; erst unter reinem DOS gab es diesbezüglich keine Probleme. Wir haben das englische Original getestet; eine vollständig synchronisierte Fassung wird demnächst folgen. Auf seiner Web-Seite hat Access Software eine kleine Ecke eingerichtet, die einige direkte Spielzitate aus Chandler-Büchern auflistet. Übrigens taucht im Spiel nicht nur Philip Marlow auf: So bietet ein Elektrohändler etwa "Geordi LaForge Visors" an – für nur zehn Dollar, die Dinger funktionieren nämlich nicht. *ste*



Peter Steinlechner

GUT

Wer – wie ich – Chandler-Romane mag, wird dieses Adventure lieben. Die äußerst spannende und angenehm schräge SciFi/Roswell-Story vermittelt die "Private Eye"-Atmosphäre authentisch bis zum letzten Komma. Man merkt der "Akte Pandora" deutlich an, daß die Macher Überzeugungstäter sind: Die Videos strotzen nur so vor kleinen Anspielungen, nehmen aber nichts ganz ernst, sondern setzen im Zweifel auf Ironie. Trotzdem wird der Spielspaß durch einige Mängel getrübt: Das fängt mit der verunglückten Benutzerführung, Steuerung und den ständigen CD-Wechseleien an und hört bei den größtenteils faden Rätseln auf. In zwei Punkten hat Access fast ein bißchen zuviel des guten getan: Einmal sind die meisten Dialoge deutlich zu lang, und daß man die "Akte Pandora" gleich mehrmals durchspielen kann, ist zwar ein nettes Feature, aber letztlich überflüssig – so deutlich unterscheiden sich die Lösungswege nicht. Ein niveauvoller und intelligenter "Interactive Movie" für Freunde des Genres, aber nicht die Neuerfindung des Adventures.

Name .... **Die Akte Pandora**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Access Software
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler 1

System .... Win'95 oder DOS
Festplatte belegt .... 20 MByte
RAM-Ausstattung ... min. 8 MByte
Steuerung .... Maus
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	geplant	✔
Anleitung	geplant	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			100

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **69%**
Sound **79%**
Spielspaß



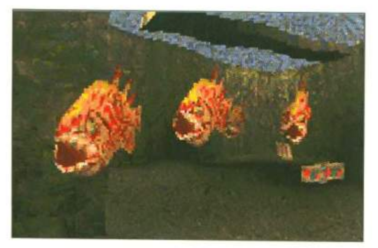
QUAKE

Endlich bebt alles!

Letzten Monat die Shareware, nun die Vollversion: id Software erschüttert die Spiele-Welt



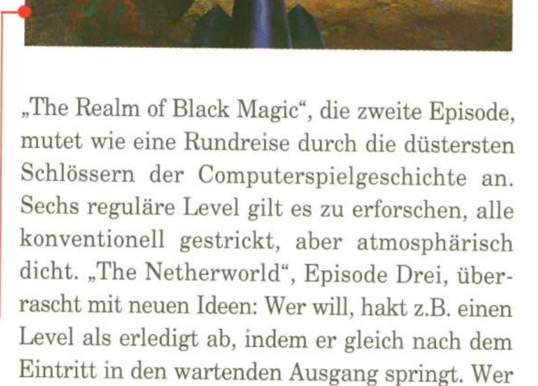
Ein Ogre wirft von Plattformen aus nach dem Spieler



Rotfische in Angriffsformation: Ein Schuß genügt

◀ Vore vor Eingang zur Burg – ausweichen ist nicht, weil beidseitig Lava wartet

Einer der sechs neuen Deathmatch-Level ▼



Erst in der vorigen Ausgabe hatten wir die „Quake"-Shareware auseinandergenommen, jetzt erhielten wir Nachschub aus ids Höllenküche: Die komplette Vollversion ist eingetroffen und liefert die restlichen Level nach.
Daß sich spielerisch nichts ändert, war zu erwarten: wir verzichten deshalb auf einen Test der gleichen Features und konzentrieren uns auf das, was die Vollversion zusätzlich bietet. Das ist neben einer Waffe, die bislang nur per Cheat „impulse 9" zugänglich war, fünf **Monstern** und sechs **Deathmatch-Leveln** – darunter auch die bekannten drei aus der Netzwerk-Testversion – vor allem das große Finale: Die Abrechnung mit dem Endgegner Shub Niggurath. Und natürlich die neuen Level selbst.

„The Realm of Black Magic", die zweite Episode, mutet wie eine Rundreise durch die düstersten Schlössern der Computerspielgeschichte an. Sechs reguläre Level gilt es zu erforschen, alle konventionell gestrickt, aber atmosphärisch dicht. „The Netherworld", Episode Drei, überrascht mit neuen Ideen: Wer will, hakt z.B. einen Level als erledigt ab, indem er gleich nach dem Eintritt in den wartenden Ausgang springt. Wer nicht will, findet die andere Pforte hinter Großaufgeboten von Monstern. Manche der Level sind

VOLLVERSION: DIE NEUEN MONSTER & MUTANTEN



Death Knight: Stärkere Variante des Ritters. Greift aus der Distanz mit Energie an. Wehrlos, wenn man sich auf mittlerer Distanz hält.



Enforcer: Kräftigere Schilde als der Grunt und ein schnell feuerndes Gewehr, dem man nur mit guten Reflexen ausweichen kann.



Rotfish: Dagegen sind Piranhas Kuscheltiere – der Rotfish ist gefährlicher. Weil es sich mit Panzerung schlecht schwimmt, macht ein Treffer aus ihm Fischfrikassee.

Spawn: Blaues, morphendes Wesen, das erst in den letzten Leveln auftaucht. Macht die Quake-Dungeons meist in größeren Horden unsicher. Stirbt mit einem Knalleffekt.

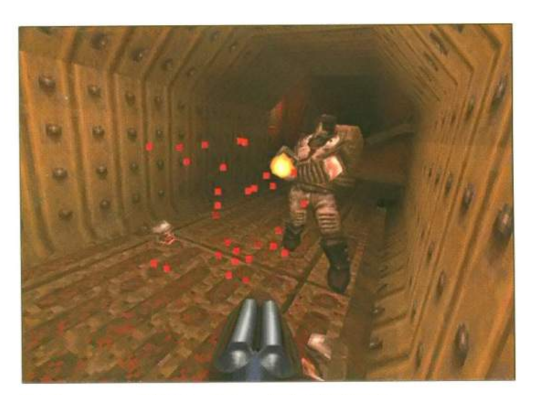


Vore: Gräßliche Mutation aus Spinnenwesen und sonstigen Mißgestalten, Endgegner in der zweiten Episode. Taucht anschließend sporadisch auf. Feuert mit Lavabällen, die ihr Ziel auch um Ecken herum verfolgen und kaum abzuschütteln sind: Manchmal kann ein guter Quaker sie gegen eine Wand oder Säule ablenken.


Ein Rudel Spawn stürzt sich auf den Spieler

so verwinkelt, daß die Automap jetzt wirklich fehlt. Eine Besonderheit gibt es im Secret-Level, in dem riesige, verrostete Metallröhren den Spieler von Raum zu Raum katapultieren. Zum wahren Augenschmaus wird „Quake" in der vierten Episode: „The Elder World" bietet die größten und komplexesten Level. Prunkvolle Gemächer, riesige Hallen sowie viel freier Himmel: Ein Zombie-Friedhof enthüllt seine schrecklichen Geheimnisse, unter Wasser stürzen sich bissige Rotfische auf ihr Opfer. Sobald die letzte Episode geschafft ist und der Spieler vier Runen besitzt – sie sind ganz rechts in der Leiste sichtbar – landet er plötzlich wieder in der Eingangshalle. Die Tore zu den Welten sind versperrt: Shub Niggurath wartet...

Die Vollversion wird nur auf CD-ROM ausgeliefert, kopiert sich aber komplett auf die Festplatte. Neben den Programmdateien findet sich auf dem Silberling auch ein knapp einstündiger Soundtrack der Indie-Band „Nine Inch Nails". Während die veröffentlichte Shareware die Versionsnummer „0.92" trug, hat sich das Programm inzwischen bis auf „1.01" (Redaktionsschluß) hochgearbeitet. In mehreren Schritten hat id Bugs und Mängel ausgemerzt: Menüführung, Verbesserungen bei Lichteffekten und Modem-Unterstützung. Auf der „Quake"-CD ist die „1.01"er-Version, demnächst kommt aber noch mehr: John Carmack, Chefentwickler der „Quake-Engine", will den Internet-Programmcode komplett umschreiben, damit Modemverbindungen ins Netz schnell genug werden. Alle Verbesserungen bringt id als Patches kostenlos unters Volk. Nachgedacht wird über „Global Server", die jedes Internet-Spiel registrieren und speichern – so ließe sich eine Weltrangliste der besten „Quaker" des Planeten führen. *ste*


Enforcern läßt sich nicht leicht ausweichen – Lasergeschosse sind schnell

PERSONALIEN

John Romero verläßt id Software. Der Mitinhaber der 1991 gegründeten Company, verantwortlich sowohl für Leveldesign wie für die atmosphärisch dichte Stimmung der id-Programme, will seine eigene Spielefirma gründen. Vorläufiger Name: Dream Design. Romero will sich nach eigenen Aussagen „vor allem auf die Entwicklung neuer Spielkonzepte im 3D-Genre konzentrieren". Ganz bricht er den Kontakt zu den restlichen ids aber nicht ab. „id hat die beste 3D-Technologie, und die nutze ich auf jeden Fall. Ich arbeite weiter mit id als Lizenzpartner zusammen, vielleicht ergibt sich später sogar mehr", so Romero in einer Presseerklärung. Damit wäre Dream Design mit Raven Software vergleichbar, die basierend auf id-Engines Spiele wie zuletzt „Hexen" produzieren.


Peter Steinlechner

SUPER

So richtig in Schwung kommt „Quake" erst in der Vollversion, und da vor allem ab der vierten Episode – deren Räumlichkeiten sind mit das Prächtigste, was es an virtuellen Gemächern zu erkunden gibt. Die massive Häufung von Gags in der dritten Welt empfinde ich eher als nervig, die meisten Ideen sind zwar gut, wären über das Spiel verteilt aber besser gewesen. Auch andere Einwände bleiben bestehen: So genial „Quake" im Multiplayer-Modus ist, selbst die neuen Episoden können mich im Solospiel nicht ganz überzeugen. Neben den leicht überzogenen Hardwareanforderungen vor allem, weil die „Quake"-Welt zwar beeindruckend schön, aber wenig zugänglich ist: Man kann nicht genug darin anstellen, das Ganze wirkt wie eine statische, fast schon sterile Veranstaltung. Mein „Super"-Gesicht hat sich das Programm knapp in „The Elder Worlds" verdient – hier zeigt sich noch am ehesten, was echtes 3D ermöglicht. Hoffen wir, daß künftige Titel, die auf der id-Engine basieren, noch etwas mehr aus dem Programmcode kitzeln.

Name .... **Quake Vollversion**
Genre .... Action
Hersteller .... id Software
Niveau .... einstellbar/mittel
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler ....1 –16

	Deutsch		Englisch
Spiel			✔
Anleitung	✔		✔
Prozessor	386	486	Pentium
minimal			
empfohlen		75	133
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔	✔	✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System .... DOS
Festplatte belegt .... 51 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
.... Joystick
Extras .. (Null-)Modem, Netzwerk,

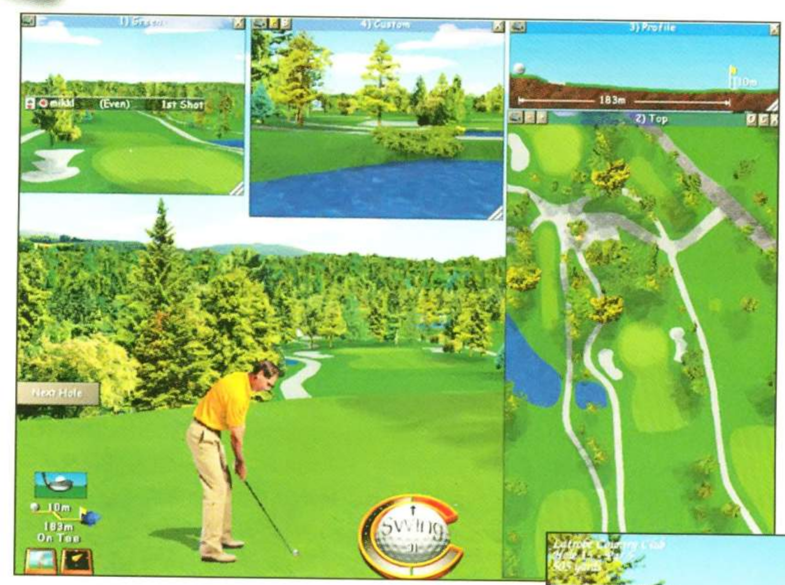
Grafik 83%
Sound 85%
Spielspaß



Der König ist tot, es lebe der König: Die Golfkrone bleibt in der Access-Familie



LINKS LS zum noblen



Die Fenster der bis zu vier zusätzlichen Platzansichten sind stufenlos verschiebund in ihrer Größe änderbar

Bis auf die fehlenden Wolken und Schatten sieht die niedrigste Detailstufe nicht merklich schlechter aus

VOGELKUNDE

Jedes Loch eines Platzes hat in Relation zu seiner Länge eine vorgegebene Schlaganzahl, in der die Bahn normalerweise zu schaffen ist. Dieser Standard wird als "Par" bezeichnet. Für jeden Schlag, den man dafür mehr oder weniger braucht, existiert in der Golfterminologie ein eigener Ausdruck, der meist der Vogelwelt entliehen ist. Braucht man für ein Par 5-Loch z.B. nur vier Versuche, heißt dies "Birdie", bei zwei Schlägen weniger "Eagle", bei gar drei "Albatros". Benötigt man dagegen einen Schlag mehr, nennt man dies "Bogie". Darüber hinaus gibt es allerdings keine eigenen Bezeichnungen mehr, statt dessen wird einfach eine Zahl vorne dran gestellt, also Double-Bogie, Triple-Bogie usw.





Zum Verwechseln ähnlich: Oben das Originalfoto von Loch 1 und 2 des Latrobe Country Clubs, unten der entsprechende Links LS-Screenshot

Vier Jahre und 17 Zusatzkurse lang spielten Golffans mit "Links 386 Pro" um **Birdies** und Platzrekorde, freuten sich über 300 Yard-Drives und schmissen bei vergeigten 5 Inch-Putts ihre Maus aufs grasgrüne Pad. Daß Access´ Topsportler so lange seinen Platz im Feld der Golfsimulationen behaupten konnte, liegt an mehreren Faktoren. Erstens war es der Konkurrenz technisch wie spielerisch bei der Veröffentlichung Ende 1992 um mehrere Jahre voraus, zweitens sorgten kontinuierlich nachgeschobene Zusatzkurse für Abwechslung und drittens konnte kein Produkt trotz teilweise besserer Ansätze ein schlüssigeres Gesamtkonzept aufweisen.

Beseelt von der Aufgabe, alte Fans zu halten und neue zu ködern ging Access bei Links LS in die Vollen. Nach ein paar locker geschwungenen Schlägen fällt neben der **photorealistischen** Grafik zuerst der steil gestiegene Schwierigkeitsgrad auf. Bei "386 Pro" war selbst im Championchip-Level ein Par überhaupt kein Problem (vielleicht mit Ausnahme des "Devil Island"-Kurses), Birdies fielen mit ein bißchen Übung en masse. Diese Zeiten sind jetzt vorbei. Runden mit einem Score unter 70 gelingen erst nach einer mehrere Nachtschichten umfassenden Einspielphase, selbst ein Par erfordert höchste Konzentration und erlaubt keine größeren Fehler. Dafür sind unter anderem die neuen Berechnungsformeln verantwortlich, die in puncto Realitätsnähe – von kleinen Schwächen abgesehen – alles bisher Gesehene in den Schatten stellen. Verzogene Bälle driften nun deutlich mehr von der idealen Flugbahn ab, je nach Schlägerwahl und Schwungausführung erfährt der Ball Vorwärts- bzw. Rückwärtsdrall. Dadurch lassen sich Bälle punktgenau an der Fahne stoppen und rollen nach dem Aufprall nicht mehr stereotyp wie beim Vorgänger einfach ein paar Meter geradeaus weiter. Der Lage des Balles kommt inzwischen eine wichtige Bedeutung zu. Mußte man bis dato nur die Bodenbeschaffenheit in die Pla-



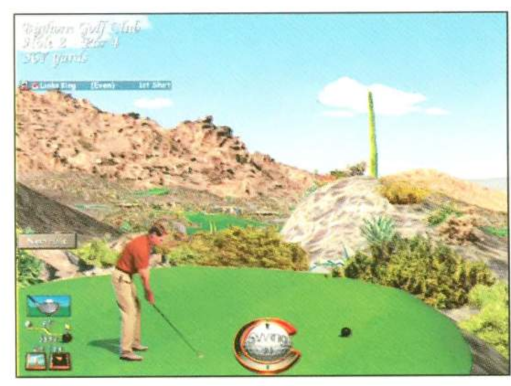
Bei starkem Nebel ohne "Top View" zu spielen ist eine enorme Herausforderung




Nobles Spiel Sport

EQUIPMENT

Nobelsportarten erfordern eine standesgemäße Ausrüstung. Unser hauseigener Golfclub empfiehlt deshalb für höchsten Genuß mindestens einen P90 mit 32 MB RAM und schneller 2MB-Grafikkarte, darunter reicht´s nur für eine Partie Minigolf. Geldprotze investieren als finalen Links-Luxus zusätzlich in einen 20-Zoll-Monitor. Interessant: Bei kaum einem anderen Spiel ist die Performance dermaßen RAM-abhängig. So baute sich der gleiche Bildschirm auf einem P100 mit 48 MB RAM fast doppelt so schnell auf wie bei einem 200er mit "nur" 16 MB EDO-RAM.

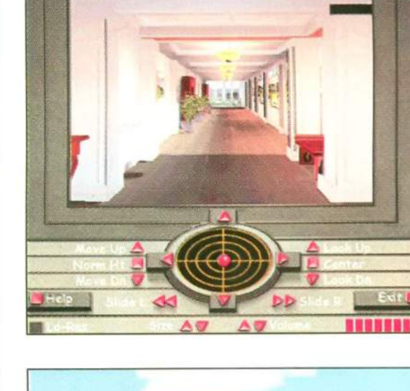


Alte Links 386 Pro-Kurse (hier Bighorn) werden perfekt ins LS-Format konvertiert

nung des nächsten Schlages mit einbeziehen, so muß man ab sofort beachten, ob das weiße Ding eben oder auf einem horizontalen bzw. vertikalen Gefälle liegt und sollte dementsprechend "gegenlenken". Die Steuerung selbst blieb prinzipiell so wie sie ist, verlangt jetzt aber vom Spieler noch mehr Aufmerksamkeit. Der mit einem animierten Golfball verzierte Kreisbalken schnellt bei "Pro"- und "Championchip"-Einstellung mit einem höllischen Tempo zurück, exakte Schläge Drives gelingen nur mit wachsamen Auge und ausgeprägter Feinmotorik. Will das Grün wegen ständiger Fehlschläge einfach nicht näherrücken, empfiehlt sich als Amateur einzusteigen, dann bleiben schlecht getroffene Bälle trotzdem auf ihrem angepeilten Kurs.

Eine Umkehr in der Firmenpolitik vollzog Access beim Thema "Austattung". Glich Links 386 Pro mit dem einsamen Harbour-Town-Kurs (in der späteren CD-Version kam mit Banff Springs immerhin ein zweiter dazu) und fehlenden Spielmodi einem VW Polo in der Basisversion, ist das neue LS vollgepfropft mit Kursen, nützlichem Zubehör und allerlei Goodies. Mit einem kleinen Programm kann man sich zum Beispiel seine erreichte Schlagzahl verifizieren lassen, es gibt jetzt vier verschiedene Spielertypen mit zahlreicheren Sprachsamples und **Animationen** und bei dringendem Bedarf legen sich Nebelschwaden über den Platz. Die drei integrierten Plätze inklusive **Fly-By-Overview** teilen sich wie die zukünftig noch erscheinenden Kurspakete (geplant ist alle sechs Monate ein neues) in zwei Kategorien auf: In die sogenannten Resorts, große Golfanlagen mit mehreren Plätzen, von denen zwei per Fotoapparat und anschließender Digitalisierung auf eine CD gepreßt werden und den "Tour Players". Wie der Name schon vermuten läßt, stellen sich hier berühmte PGA-Profis, egal ob schon in Rente oder noch aktiv, mit ihrem Heimkurs vor. Den Anfang macht Arnold Palmer, der in seinem Heimatort Latrobe 18 Löcher schuf, die zu den angesehensten der Golfwelt gehören. Damit auch das Rahmenprogramm nicht zu kurz kommt, spendierten die Adventurekollegen aus gleichem Hause ihre hervorragende, in "Under a Killing Moon" und "Die Akte Pandora" erprobte 3D-Engine, mit deren Hilfe Arnolds Bürokomplex nach Bild- und Tonmaterial







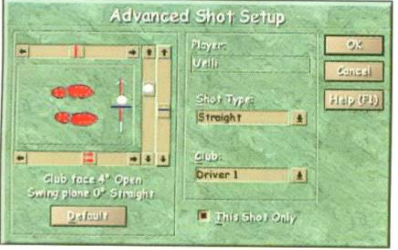
Filme und 3D-Sequenzen: Das multimediale Drumherum nimmt einen großen Raum ein



TIPS

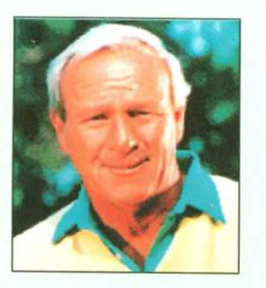
Da Cheats seit jeher keine Chance bei Links haben, hier ein paar allgemeine Tips, die den schwierigen Einstieg angenehmer gestalten:

1. Auch wenn es trivial klingt: Übung macht den Meister! Spielt ein paar Runden als "Amateur", aber nicht zu lange, da man sich sonst an die unempfindliche Steuerung gewöhnt und der Umstieg noch schwerer fällt.
2. Berücksichtigt immer, wie der Ball auf dem Boden liegt, denn das wird oft vergessen, kann aber den ganzen Schlag zunichte machen.
3. Rechnet den Höhenunterschied zum Grün mit ein! Liegt es tiefer als der Abschlag, rollt der Ball wesentlich weniger weit, da er in einem steileren Winkel auf den Rasen prallt.
4. Benutzt grundsätzlich die "Top View"-Kamera. So habt Ihr totale Übersicht und könnt den Marker immer perfekt plazieren.
5. Liegt der Ball auf dem Fringe, ist ein kurzer Chip einem langen Putt vorzuziehen. Schaut dabei aber immer auf die Anzeige der Schlagart, schon des öfteren entpuppte sich ein 30-Fuß-Chip als ein 30-Yard-Swing.
6. Unter der Internet-Adresse http://www.emperor.com/www/gulley/lsd/ls.html findet Ihr allerlei Nützliches zum Thema Links LS.



Fanatiker können hier alles bis auf das letzte Grad einstellen

GOLFLEGENDE



Arnold Palmer, geboren 1929 in Latrobe, ist einer der erfolgreichsten Golfer aller Zeiten. Er gewann viermal die US Masters, zweimal die British Open und wurde von amerikanischen Journalisten Ende der Sechziger zum "Athleten des Jahrzehnts" gewählt. Inzwischen verdient Palmer seine Brötchen (er ist zigfacher Multimillionär) mit dem Design und Bau von Golfanlagen sowie als Anbieter von Golfausrüstungen und -zubehör.

seiner langen Karriere durchkämmt wird. Dem virtuellen Besucher steht auch das Klubhaus des Kapalua-Resorts auf Maui offen, gut gemachte Filme bringen einem zudem die Schönheit(en) der hawaiianischen Insel und ihrer feinsten Hotels näher. Ein Interview mit Arnold Palmer – selbstverständlich lobt er darin Links LS in den höchsten Tönen – und ein Überblick über sein bisheriges Schaffen runden das Thema Multimedia ab. Das Beste kommt wie meistens zum Schluß. In Sachen Präsentation machen sich vier Jahre Unterschied zum Vorgänger am eindrucksvollsten bemerkbar. Mit einer handelsüblichen 2MB-Grafikkarte sind Auflösungen von bis zu 1024x768 Pixel bei 65000 Farben möglich, absolutes Minimum stellen selbst bei allen abgeschalteten Details noch exzellent aussehende 800x600 Bildpunkte dar. Mit vier oder mehr MB Videospeicher wird´s dann irrwitzig: 1280x1024 in Truecolor oder bis zu 1600x1200 bei 16Bit Farbtiefe machen CAD-Programmen Konkurrenz. Allerdings ist der Unterschied zu den etwas niedrigeren Auflösungen mit bloßem Auge kaum zu erkennen.

Da alle Bäume nur aus Bitmaps bestehen, wirken sie aus nächster Nähe sehr pixelig



Gelungene Schläge betrachtet man sich nochmal aus einer anderen Perspektive

Bleibt eigentlich nur noch eine Frage: Was zum Teufel bedeutete eigentlich der Zusatz LS? Ganz einfach: LS steht für "Legends in Sports", berühmte Golfspieler vom Schlage eines Arnold Palmers. Access hofft aber zu recht darauf, daß einige das aufs Programm selbst beziehen. *mg*

SUPER

Michael Galuschka

Bei einem Besuch der diesjährigen British Open konnte ich mich persönlich überzeugen: Besser und realistischer ist ein Golfspiel momentan nicht hinzukriegen. Okay, echte PGA-Profis und ein anständiger Turniermodus fehlen im Gegensatz zur EA-Konkurrenz immer noch, die Hardwareanforderungen sind gewohnt exorbitant. Davon abgesehen vermag Links LS mit seiner saftig-grünen Edelgrafik und der ausgeklügelten Bedienung sogar einen Handicap-99-Golfer wie Knut in seinen Bann ziehen, wenn auch Erfolge hart erarbeitet sein wollen. Die wahren Cracks, die im Halbschlaf eine Runde "Devils Island" mit zehn unter Par abschließen, werden jedenfalls golfballgroße Augen machen: Das komplett neue "Flugmodell" macht exaktes Plazieren des Balles auf dem Fairway zu einer Angelegenheit, die zumindest auf dem Championship-Level einige Stunden Übungszeit kostet. Dank dreier Kurse und hervorragender Langzeitmotivation ist der absolut gesehen happige Preis von 120 Mark letztendlich sogar als Schnäppchen anzusehen.

Name . . . . **Links LS**
Genre . . . . Sport
Hersteller . . . . Access
Niveau . . . . einstellbar
Preis . . . . ca. 120 Mark
Spieler 1-8

System . . . . Win'95, DOS
Festplatte belegt . . . . 40-150 MByte
RAM-Ausstattung . . . . . . 8 MByte
. . . . (Win´95: 16 MByte)
Steuerung . . . . Maus
Extras . . . Modem-/Netzwerkoption

		Deutsch	Englisch
Spiel			✔
Anleitung		✔	
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		100	
empfohlen			75
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **79%**
Sound **70%**
Spielspaß

88%

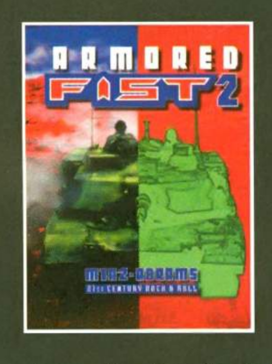
Bilder auf CD

ARMORED FIST® 2

MONTIERT VON RUSSEN, ZERLEGT VON GERD AUS BERLIN.





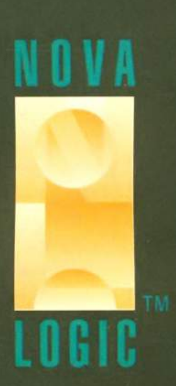


Sie werden überrascht sein, was Sie alles auseinandernehmen können bei Armored Fist®2, der ultimativen Panzer-Simulation. Gehen Sie mit der niederwalzenden Kraft des M1A2™ Abrams™ zum Angriff über. Erleben Sie 3D-Realität durch NovaLogics atemberaubende neue Voxel Space 2™ Grafik. Hören Sie donnerndes Kampfgetöse in durchdringendem digitalen Stereosound. Natürlich können Sie auch gemeinsam mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen. Erwarten Sie nur nicht, daß sie danach noch Freunde sind...

Und denken Sie nie, daß Ihr Leben ewig währt, Gerd.

Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.





Cyberpunk meets Domino. Das Denkspiel der Zukunft hat seinen Ursprung in der Vergangenheit.

TRACER

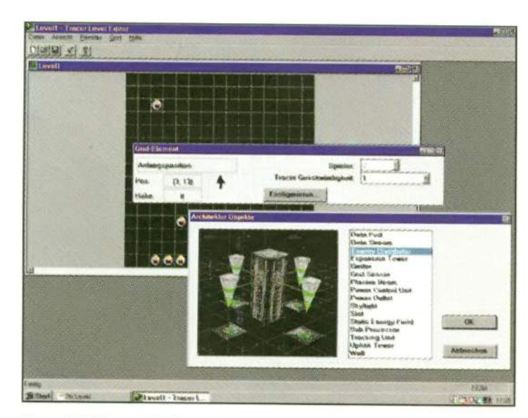
New York im Jahre 2023: Ihr seid ein Netrunner. Euer Job ist es, gegen Bezahlung in den Cyberspace verschiedener Konzerne einzudringen, um dort wichtige Dateien zu stehlen. Die Matrix stellt sich Euch als ein Gitter dar, das je nach Level aus Vier- oder Sechsecken aufgebaut ist. Ihr bewegt Euch über das Netz, indem Ihr eine Art digitaler Dominosteine legt, die Code-Pads. Diese Pads sind in vier bzw. sechs Dreiecke aufgeteilt. Jedem der Dreiecke wird eine Farbe zugeordnet. Wollt Ihr einen weiteres Pad anlegen, muß die Farbe des neuen Steins mit der Seite des vorangegangenen übereinstimmen. Da Ihr aber nur maximal zehn Pads in Eurem Speicher halten könnt, solltet Ihr Euch gründlich überlegen, welches Ihr einsetzt. Neue Code-Pads erhaltet Ihr an Reload-Stationen, die Euren Vorrat wieder aufstocken. Sobald Ihr das Grundpad verlassen habt, beginnt Euch der Virus zu verfolgen. Da er sich unter keinen Umständen abschütteln läßt, solltet Ihr Euch bei der Auswahl der nächsten Pads nicht allzuviel Zeit lassen. Gewisse Eigenarten des Netzes helfen oder behindern Euch dabei zusätzlich. Auf der einen Seite sind da die Hilfsprogramme, die Euch mit speziellen Pads unterstützen oder dem Virus Stolpersteine in den Weg legen. Auf der anderen Seite gibt es Risse in der Matrix, die Ihr nur mit Brücken oder Extended Pads überwinden könnt. Anderen Sektoren wurde ein Höhenlevel zugeordnet, die durch Fahrstühle erklommen werden können. An manchen Stellen ist die Signatur der Matrix gestört, hier entscheidet ein Zufallsgenerator, was mit den von Euch gelegten Code-Pads geschieht. "Tracer" bietet Euch neben vier verschiedenen Spielfiguren (jeder mit seiner eigenen Geschichte) und drei Schwierigkeitsgraden, sogar einen Editor, mit dem Ihr eigene Level gestalten und in das Spiel integrieren könnt. *bru*



Eine künstliche Intelligenz gibt Euch freundliche Tips



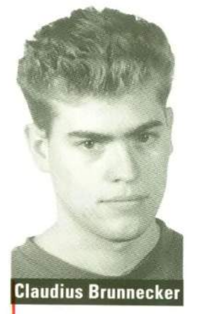
Ein Pad fehlt, um die dringend benötigten Reloads zu erreichen. Das war's dann...



Der Editor läßt Eurer Kreativität bei der Konstruktion eigener Level freien Lauf



Clay entspricht dem Archetypus eines 50er-Jahre-Privatdetektivs



Claudius Brunnecker

GEHT SO

So ungefähr muß sich William Gibson die Matrix vorgestellt haben, als er "Burning Chrome" schrieb. Eigentlich stimmt das gelungene Intro auf eine ganz andere Art Spiel ein. Steht Ihr dann erst einmal auf der Matrix, bleibt von Cyberspace-Romantik, Zukunftsvisionen und Datenklau reichlich wenig übrig, es macht sich sogar ein wenig Enttäuschung breit. Ein Bombast-Szenario á la Gibson auf ein Denk-/Kombinationsspiel aufzusetzen, das bei näherer Betrachtung und ohne den ganzen Cyber-Schnickschnack drumherum kaum mehr bietet als das gute alte Domino, heißt mit Kanonen auf Spatzen schießen. Die Idee mit dem Bluthund-Virus ist ja ganz nett (stammt ja auch aus "Burning Chrome"), für schweißnasse Hände sorgt sie aber auch nicht gerade. Wenigstens dudelt die Musik ganz anständig vor sich hin. Einsteiger werden die Tutorials zu schätzen wissen, und der Leveleditor ist eine nette Beigabe – wenn Tracer auch vermutlich niemals einen solchen Suchtfaktor entwickeln wird, daß sich jemand tagelang eigene Levels baut...

Name	**Tracer**
Genre	Denkspiel
Hersteller	7th Level
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal			75
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

System	Win'95
Festplatte belegt	2 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	Netzwerk, (Null-) Modem

Grafik **46%**
Sound **52%**
Spielspaß

54%

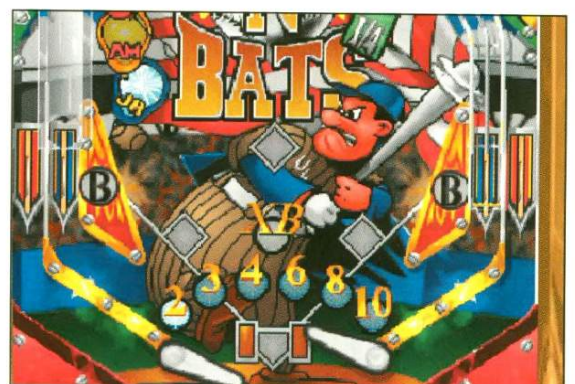
Vertrieb: Selling Points Tel. 05241/29843

ABSOLUTE PINBALL

Wenig Masse, wenig Klasse: Viererpaket für anspruchslose Flipperfanatiker



Die Flipperwelle rollt wieder. Nach fast einem Jahr relativer Ruhe schieben die Hersteller zur Zeit vor allem Sequels mehr oder weniger erfolgreicher Tische nach. Während Empires nächste "Pro-Pinball"-Folge noch aussteht, läßt 21st Century bereits seine x-te Fortsetzung auf den arglosen Käufer los. Dabei bestätigt "Absolute Pinball" den Abwärtstrend, der seit der "Pinball Illusions" bei den Engländern festzustellen ist. Die vier neuen Tische liegen in etwa auf dem technischen und layoutmäßigen Stand von 1994, als die "Pinball Dreams" und "Pinball Fantasies" 21st Centuries damals noch guten Ruf als Lieferanten erstklassiger Flipperware begründeten. Das heißt, plattes, etwas uninspiriert gezeichnetes 2D in der von-oben-Sicht ist angesagt, die Spielfläche erstreckt sich zumindest in der normalen VGA-Auflösung von 320x200 Punkten über mehrere Bildschirme, was hektisches vertikales Scrolling nach sich zieht. Wem dies auf seinen empfindlichen Magen schlägt, kann auf höhere Auflösungen umschalten, wodurch sich aber gemeinerweise der Bildschirmausschnitt verkleinert, da die Tische deswegen trotzdem nur mit der obengenannten Pixelzahl dargestellt werden. Besonders tricky: Spielt Ihr im Low-Res-Modus, wechselt das Programm im Multiball selbständig zu High-Res, die Übersicht geht dadurch für ein paar Augenblicke flöten. Thematisch reicht das Repertoire diesmal vom hierzulande Massenhysterien auslösenden Baseball ("Balls and Bats") über die berühmte Paris-Dakar-Rallye ("Desert Run") bis hin nach Hollywood ("The Dream Factory"), bevor es abschließend auf ein **"Aquatic Adventure"** ins feuchte Naß geht. Im Zeitalter highcolor-gerenderter 3D-Flipper wirkt "Absolute Pinball" technisch veraltet, wenngleich spielerisch halbwegs konkurrenzfähig. *mg*



Balls and Bats: Einer der besseren Tische dieser Runde



GEHT SO

Ich kann's echt nicht mehr sehen! "Absolute Pinball" kaufen sich entweder hartnäckige 21st Century-Fans oder Leute, die nicht wissen, daß es auch noch Dutzende andere – und zum Großteil weitaus amüsantere – Flipper auf dieser Computerwelt gibt. Vom Multiball bis zum Videospielchen ist zwar alles drin, was heute handelsüblich ist, aber neue, unverbrauchte Ideen fehlen gänzlich. Stattdessen muß sich die Viererbande mit Codemasters immerhin schon eineinhalb Jahre altem "Psycho Pinball" vergleichen lassen. Das niederschmetternde Urteil: Obwohl die Entwicklung gerade in diesem Genre rasend schnell voran ging, unterliegt "Absolute Pinball" um Jackpotlänge. Die VGA-Grafik ist lieblos runtergepinselt, die Mid- und HighRes-Modi sind ein schlechter Witz. Mir fällt dazu eigentlich nur eine Möglichkeit ein: Diese Sammlung lag als Flipperleiche schon länger in 21sts Keller und wurde aus unerfindlichen Gründen reanimiert. Da kann ich die Engländer nur bemitleiden. Die von ihnen angezettelte Revolution frißt augenscheinlich ihre Kinder.

Michael Galuschka

Name	**Absolute Pinball**
Genre	Flipper
Hersteller	21st Century
Niveau	mittel
Preis	ca. 70 Mark
Spieler	1-8
System	DOS
Festplatte belegt	0-7 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung	✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			75

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

Grafik **46%**
Sound **67%**
Spielspaß

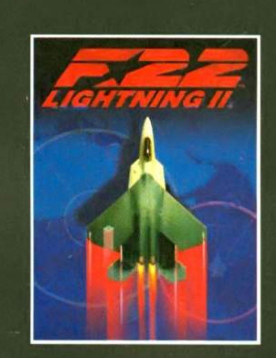
54%

Bilder auf CD



HOLEN SIE EINEN RUNTER.



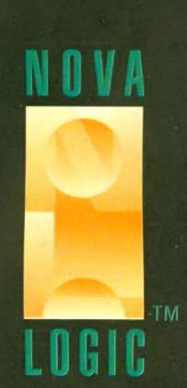


Streifen Sie durch den blutroten Himmel über einem riesigen Gelände. Spielen Sie mit Leben und Tod. Nehmen Sie Ihren Gegner bevorzugt von hinten. Sowas haben Sie noch nicht erlebt. Sie werden über das Gameplay von F22 Lightning II™ staunen, sprachlos bei der einmaligen Grafik sein und Zeuge des Zähneklapperns in digitalem Stereosound werden. Noch gefährlicher und spannender wird es, wenn Sie mit Freunden über Netzwerk, Modem oder Direktverbindung spielen.



Das ist Ihnen zu hart? Aber nicht doch.

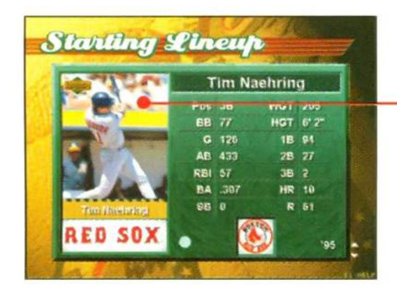
Weitere Informationen bei Electronic Arts GMBH unter Tel. +49 (0) 2408/940-0, oder schreiben Sie an Electronic Arts GMBH, Pascalste. 6, 52076 Aachen, Germany.



TRIPLE PLAY 97

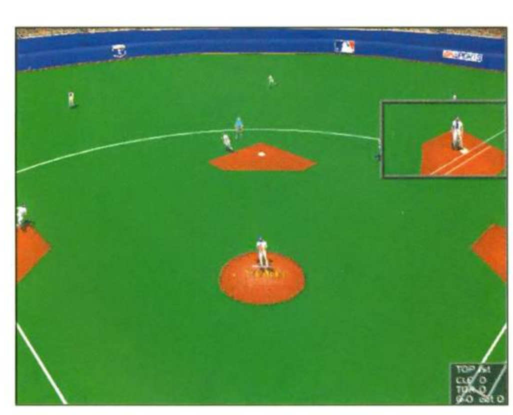


Electronic Arts' Baseballer gehört zum Besten, was das Genre hergibt.

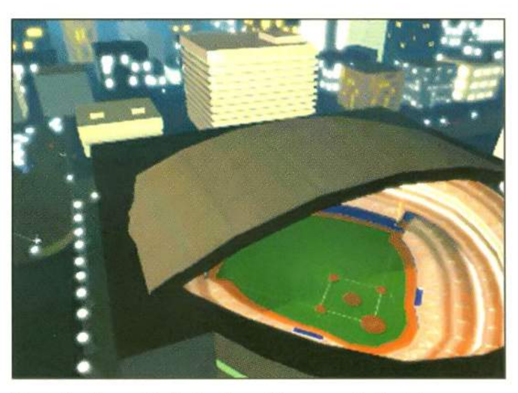


Da werden Baseball-Freunde jammern: Leider wird Electronic Arts "Triple Play 97", wie so viele andere Baseball-Simulationen, in Deutschland nicht offiziell erscheinen, was besonders angesichts der hervorragenden Qualität des Programms ärgert. EAs Baseballer bietet dabei fast alles, was das Herz der Fans höher schlagen läßt. Dank MLB-Lizenz gibt´s Original-Teamnamen und Logos der American- und National-League. Zusätzlich wartet "Triple Play 97" jedoch auch mit der MLBPA-Genehmigung auf, die die Verwendung der **Original-Spieler** der 96er Saison plus den Statistiken aus dem Jahre 1995 erlaubt. Das Spiel überzeugt schon zu Beginn mit den zahlreichen Spielmodi, vom Home-Run-Derby über Play-Offs, All-Star-Duellen bis hin zur selbstgebackenen Liga. Natürlich könnt Ihr eigene Spieler zusammenstellen und sie auch einsetzen. Im Options-Screen lassen sich die üblichen Einstellungen vornehmen: Sollen zum Beispiel die Winde im Stadion realistisch blasen oder Eure Outfielder automatisch Richtung Ball laufen? Alles läßt sich an- und abschalten.

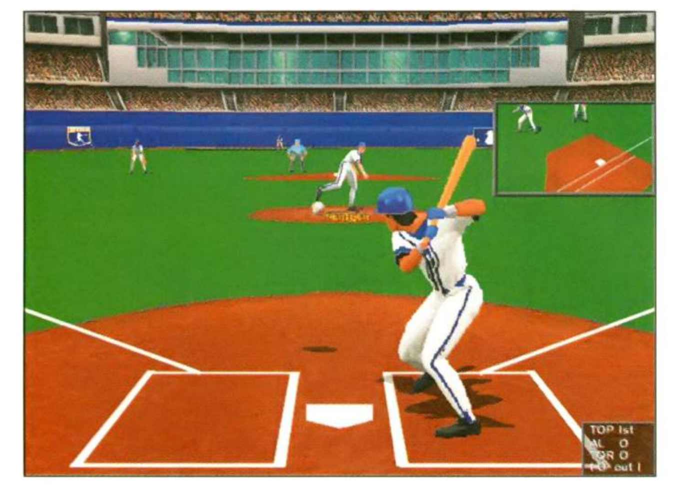
Habt Ihr Euch für den passenden Spielmodus entschieden, sucht Ihr Euch die Mannschaft aus, bearbeitet, wenn nötig, die Aufstellung und sucht Euch den Schwierigkeitsgrad aus. Dabei wählt Ihr zwischen Rookie (leichteres Batten und Pitchen), Pro (realistischeres Pitchen und Batten) und Manager (nur Mannschaftsaufstellung und Auswechslungen). Auf dem Spielfeld angekommen, erblickt Ihr das Stadion beim Pitchen und Batten aus der bekannten Catcher-Perspektive. Diesmal dürfen jedoch auch zwei Blickpunkte in verschiedenen Höhen über dem Catcher angewählt werden. Dank der EA-eigenen "Virtual Stadium"-Engine gibt's ein echtes 3D-SVGA- oder VGA-Stadion, das flott scrollt und zoomt. Seit Ihr im Besitz des brandneuen Gravis GrIP Joypads, dürfen bis zu sechs Spieler gleichzeitig mit- oder gegeneinander antreten. Eine Modem-Option für Zwei-Spieler-Fights ist ebenfalls integriert. *kn*



Virtual Stadium: Das Spielfeld in 3D



Vor jedem Spiel eine Kamerafahrt ins Stadion. Hier der Skydome in Toronto



Die gerenderten Spieler bewegen sich dank Motion-Capturing äußerst realistisch

SUPER

Knut Gollert

Ein Baseball von EA mit der grandiosen "Virtual Stadium"-Engine, die uns schon in "FIFA 96" oder "NHL 96" begeisterte und den offiziellen MLB- und MLBPA-Lizensen inklusive 96er Teams und 95er Statistiken kann eigentlich nicht schlecht sein. Und enttäuscht werden Hobby-Pitcher zum Glück nicht. Der Action-Part gehört dank schöner Grafik, sensationell gutem Sound und recht exakter, wenn auch nicht perfekter Steuerung zu den Highlights des Genres. Allerdings hätten etwas mehr Schwierigkeitsgrad-Abstufungen wie bei Sierras Konkurrent sowie ein komplexerer Manager-Part "Triple Play 97" sehr wohl getan und das Spiel gar zum All-American-Champion gemacht. Der Liga-Modus ist zwar nett, bietet jedoch längst nicht die Gründlichkeit und Sorgfalt eines „Front Page Sports: Baseball". So bleibt EAs flotter Batter nur zweiter Sieger. Für einen Home Run zwischendurch gibt's allerdings zur Zeit nichts besseres und mit sechs Mann gleichzeitig, ein "Gravis GrIP" vorausgesetzt, ist "Triple Play 97" das Nonplusultra in Sachen Baseball.

Name .... **Triple Play 97**
Genre .... Sport
Hersteller .... Electronic Arts
Niveau .... einstellbar
Preis .... ca. 100 Mark
Spieler .... 1 bis 6

System .... Win'95, DOS
Festplatte belegt .... 26 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Joystick
Extras .... MLB und MLBPA-Lizenz

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **77%**
Sound **83%**

Spielspaß

Solo	Multi
80%	82%


Unternehmen der Finanzgruppe
Die „Ich hab' mein Geld dabei"-Karte:
Mit der CARD rund um die Uhr ans Konto.
Europaweit. Fragen Sie uns einfach direkt.
Wenn's um Geld geht – Sparkasse
WIR LEBEN NICHT NACH ÖFFNUNGSZEITEN.

ALIEN INCIDENT

Exotische Adventure-mischung aus Caspar-Aliens, Halloween und Star Wars-Dialogen



▲ Soeben ist eine Planungsstelle für einen Admiralsposten freigeworden

Irgendwie hat er das mit dem „nach Hause telefonieren" falsch verstanden ▼

Das Adventure beginnt in einer stürmischen Halloween-Nacht. Alberto Einstone ist gerade dabei, die bahnbrechendste Erfindung der Menschheit in Gang zu setzen (den Wurmloch-Generator), als ein Blitz in das Haus des Genies einschlägt. Die Überladung führt zu einem Loch im Raum-Zeit-Kontinuum, durch das zwei Alien-Schiffe in den Orbit der Erde gelangen. Die Aliens auf der Suche nach der Ursache dieser Reise, entführen Bens Onkel Alberto, um von ihm eine Erklärung und ein Rückflugticket zu bekommen. Bens Odyssee beginnt damit, daß er seinen Onkel aus den Händen der Außerirdischen befreien muß und gleich noch eine Invasion verhindern soll. Die Aliens – die ein frappierende Ähnlichkeit mit Zeichentrickgeistern aufweisen und untereinander nur in Star Wars-Dialogen kommunizieren – entführen nun ihrerseits jede Person, mit der Ben Kontakt hatte, bis schließlich nur noch er übrig ist. Mit Hilfe seines verschollen geglaubten Großvaters Yodle erfindet Albertos Neffe einen Teleporter, mit dem er sich auf das Schiff der Eroberer beamt.

Grafisch präsentiert sich "Alien Incident" etwas angestaubt, spätestens nach "The Dig" sollte das Kapitel der VGA-Abenteuer abgeschlossen sein. Trotz allem wirkt die Grafik recht liebevoll.





Ben ist sichtlich (?) beeindruckt von Yodle, seinem neuen Großvater.



Dieses Labyrinth ist eine der größten Herausforderungen von Alien Incident

Handgemalte Hintergründe, große Sprites und sogar richtiges Light-Sourcing (Personen werden heller, wenn sie an Lichtquellen vorbei marschieren) zählen zu den grafischen Vorteilen des Abenteuers. Ein intelligenter Mauszeiger, der je nach Gegenstand die passende Funktion auswählt und ein herkömmliches Inventoryfenster am unteren Bildrand komplettieren das klassische Adventure-Interface. Einzig die Musik hätte etwas mehr Beachtung vertragen können, anstatt einfach nur im Hintergrund rumzududeln. Die zahlreichen Puzzles sind meistens logisch aufgebaut, gut in das Adventure integriert und mit ein bißchen Gehirnschmalz ziemlich einfach zu lösen. *bru*



Claudius Brunnecker

GEHT SO

Endlich mal wieder ein Adventure der alten Schule! Leider erscheint Game Teks Werk etwas zu spät für ein Grafik-Adventure, das in allen wesentlichen Belangen Durchschnitt bietet. So reicht es leider nur für mein Dreiergesicht. Das soll aber nicht heißen, daß "Alien Incident" ein schlechtes Spiel ist. Im Gegenteil: Bens irrwitzige Suche nach seinem Onkel macht durchaus Spaß und motiviert für viele Stunden. Die zahlreichen versteckten Gags und Anspielungen (bevorzugt auf die Star-Wars-Trilogie) sorgen für manchen spontanen Lacher, auch wenn der Humor eher Holzhammer-Charakter besitzt. So belauscht Ihr die Dialoge zwischen weißen Knechten und ihrem grünen Herrn, bewundert die antike Hand eines Jedi-Ritters, die Ihr im 24 Stunden-Antiquariat findet oder einen Walker in Bens Zimmer. Auch Bens Familiengeschichte weist erstaunliche Parallelen mit einem gewissen Skywalker auf. Trotzdem fehlt dem Spiel das gewisse Etwas, das einem jenen faden Nachgeschmack nimmt, der immer öfter lautet "alles schon so oft gesehen".

Name .... **Alien Incident**
Genre .... Adventure
Hersteller .... Game Tek
Niveau .... leicht
Preis .... ca. 80 Mark
Spieler 1

System .... DOS
Festplatte belegt .... 27 MByte
RAM-Ausstattung .... 8 MByte
Steuerung .... Tastatur, Maus
....
Extras .... keine

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **52%**
Sound **43%**
Spielspaß

58%

CRUSADER: (Kaum) mehr als

Nach fast einem Jahr taucht der "Silencer" wieder aus der Versenkung auf





Beim Kampf mit Geschützen verschwindet der Silencer öfters in Explosionen.





Eraser? Freezer ist viel besser und macht weniger Probleme beim Reinigen.

Der Nachfolger des Überraschungserfolgs beginnt genau dort, wo "Crusader: No Remorse" aufgehört hat. Das **Shuttle** des Silencers wird per Traktorstrahl an Bord eines Frachters geholt. Das ahnungslose Personal ist total überrascht, als der anscheinend leblose Killer seine Waffe zückt und sich Hals über Kopf in die nächste Mission stürzt.

Nachdem sich der rote Rächer durch den Frachter gesprengt hat, setzt er seine Mission auf dem Mond und in den dortigen Di-Correallium-Minen fort. Anstatt wie im Vorgänger die Waffen kaufen zu müssen, entdeckt Ihr immer wieder in Safes oder anderen Verstecken neue Schießprügel. Munition findet sich beispielsweise bei toten Soldaten, in Kisten oder Regalen. Natürlich gibt es noch immer die Spinnen-Minen oder Terminals, mit denen Ihr die verschiedenen Roboter steuern könnt. Informationen und Tips der Rebellen erhaltet Ihr über das in die Rüstung eingebaute Kommunikationsystem. Um einem Großalarm zu entgehen, empfiehlt es sich, zuerst Kameras und Geschütze auszuschalten. Je höher die Mission, desto besser sind natürlich auch die gegnerischen Soldaten ausgerüstet. In den ersten Levels scheinen die Wachleute das Ziel- und Reaktionsvermögen von Schildkröten zu haben. Später könnt Ihr vor lauter Explosionen kaum noch erkennen, wo Ihr selbst steht. Gleiches gilt natürlich auch für die Bewaffnung der Feinde. Von der Maschinenpistole über Handgranaten reicht das Waffenarsenal der bösen Buben bis zum Raketenwerfer. Während das Standardpersonal, wie Sekretärinnen, Minenarbeiter





Von wegen "in einer Rettungskapsel hat noch keiner überlebt". Aber ein Silencer ist ja auch kein normaler Mensch.





Links oben seht Ihr die Lieblingstaktik des Feinds: Den Gegner konsequent ins Kreuzfeuer nehmen.

Das Konsortium hat seine Rechnung nicht bezahlt, jetzt wird der Strom abgeschaltet.

NO REGRET
eine Mission-Disk



Per Zahlencode werden Safes und Türen geöffnet.

'Mechs und kein Ende. Der Altmetallhändler reibt schon seine Hände.





CHEATS

Die Ähnlichkeit zwischen den beiden "Crusader"-Folgen zeigt sich auch in den Cheatcodes: Sie blieben unverändert. Für diejenigen unter Euch, die den ersten Teil nicht gespielt haben oder die Cheats nicht kennen, hier eine kleine Zusammenstellung: Der Cheat wird durch die Eingabe von "JASSICA16" aktiviert. Unsterblichkeit erreicht Ihr durch "STRG+F10". Nur "F10" füllt Eure Ausrüstung auf, was vor allem bei Waffen und Schutzschild nützlich sein dürfte. "STRG+L" zeigt Eure aktuelle Position an. "STRG+V" gibt die Version des Programms und der Speicherkonfiguration an. "F" zeigt Euch den Aufbau des Levels. "H" schaltet den Hack Mover an, aus. "STRG+Q" zeigt das CD-Transferdisplay. Aber nur im äußersten Notfall benutzen, ja?

etc., durch ängstlich erhobene Hände auffallen, tauchen in der Mondstationen übereifrige **Angestellte** auf, die wie ein geölter Blitz zum nächsten Alarmschalter flitzen, um die halbe Konzernarmee auf Euch zu hetzen. Hier hilft nur ein beherzter Schuß und ein Stoßgebet an den Erfinder Eurer kugelsicheren Rüstung. Solltet Ihr schwer verletzt oder die Rüstung beschädigt sein, könnt Ihr dies entweder durch Medizin-, oder Energiepacks ändern oder Euch einer Komplettbehandlung in einer der extrem seltenen Heil-Energiekammern unterziehen. Origin und das Team um Tony Zurovec hat das Ganze natürlich wie immer brillant in Szene gesetzt (wie schon den Vorgänger). Es gibt kaum eine Stelle, an der Ihr mit ein paar Überlegungen nicht weiter kommen könntet. Allerdings haben sich ein paar Bugs eingeschlichen. Geratet Ihr zum Beispiel in einen Hinterhalt, sind vorher verwüstete Räume oder Geräte auf einmal wieder intakt und scheinbar nagelneu. *bru*

Der Anführer der Rebellen hat Euch einen neuen Auftrag gegeben. Oben wird er ausgeführt.



Dieser Roboter tarnt sich bis zu seinem Einsatz als Faß



Claudius Brunnecker

GUT

"Nur ein Stockwerk noch, dann schreib' ich den Artikel fertig". Selten fand ich eine Spielserie so faszinierend wie Crusader. Diese Detailverliebtheit kann sich nur mit Syndicate (Teil 1) vergleichen lassen. Die Missionen, obwohl vom Aufbau her immer gleich, sind trotz allem immer wieder interessant. Bei "Crusader: No Regret" hieß das Motto eindeutig "Never change a winning Team". Allerdings werdet Ihr vergeblich auf grafische oder spielerische Neuerungen warten. Mehrspielermodi, Leveleditor oder ähnliches wurden leider noch immer nicht verwirklicht. Ganz läßt sich der Eindruck dann doch nicht verhindern, daß es sich hier um eine zum Vollpreistitel aufgeblasene Mission-Disk handelt. Ein paar neue "Charaktereigenschaften" hätten dem Silencer gut getan. Auch ist mir nicht klar, warum der Silencer noch immer nicht über kniehohe Energie- oder normale Zäune hinwegspringen kann. Alles in allem ist Crusader wie ein spannender Fortsetzungsroman: Immer das gleiche, aber man kann einfach nicht aufhören...

Name ..... **Crusader: No Regret**
Genre ..... Action
Hersteller ..... Origin
Niveau ..... einstellbar/mittel
Preis ..... ca. 100 Mark
Spieler 1

System ..... DOS
Festplatte belegt ..... 55 MByte
RAM-Ausstattung ..... 8 MByte
Steuerung ..... Tastatur, Maus ..... Joystick
Extras ..... Sprachausgabe

	Deutsch	Englisch
Spiel		✔
Anleitung		✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal	66		
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **78%**
Sound **73%**
Spielspaß
79%

Bilder auf CD

Acclaim 089/2366240

STRIKER 96

Actionfußball mit eingebautem "Such den SVGA-Modus"-Versteckspiel



Im Management-Bildschirm braucht man sich mangels Optionen nur kurz aufhalten



Trotz massiger Strafraumszenen fallen die Ergebnisse eher niedrig aus (VGA)



Für Kurzsichtige zeigen auffällige Banden an, wo das Tor steht (VGA)



Nach jeder Halbzeit folgen kurz und knapp die wichtigsten Statistiken

Entgegen dem wieder aufflammenden Bundesliga-Fieber beschränkt sich Rage bei "Striker 96" auf den Einsatz von gut 40 Nationalmannschaften aus aller Herren Länder. Auf glanzvolle Namen wie Gascoigne, Klinsmann und wer auch immer müßt Ihr allerdings verzichten, da auf eine FIFA-Lizenz verzichtet wurde. In der deutschen Mannschaft auftauchende Namen wie Scamell, Bellum oder Welsch zeigen, daß Rage auch die bei anderen Programmen so beliebten "nachgemachten" Akteure wie Klunsmann oder Maddeus nicht besonders lustig findet. Nach einem ersten Kennenlernen folgt erst mal das Aha-Erlebnis: "Das habe ich doch erst vor kurzem gesehen...?" In der Tat erinnert Striker 96 teilweise frappierend an das nur wenige Wochen ältere "Onside Soccer" von Telstar. Hier wie dort ist neben dem Freiluftvergnügen ein in verschiedenen Perspektiven, wahlweise in VGA oder SVGA dargebotenes Spielchen in der Halle möglich. Apropos Super-VGA: Rage tarnte die hohe Auflösung dermaßen geschickt, daß sie sogar den Kollegen eines anderen Magazines entging. Bereits bei der Installation muß der gewünschte Modus angegeben werden; ob es nun mangelnde Deutschkenntnis oder einfach Schlamperei war sei dahingestellt, jedenfalls findet sich unter dem Punkt "Hohe Auflösung" der normale VGA-Modus. Abgeschreckt neigt man dazu, die "Niedrige Auflösung" aufgrund der zu befürchtenden Pixelwüsten erst gar nicht mehr auszuprobieren, obwohl sich genau dahinter die nett anzusehende SVGA-Auflösung verbirgt.

"Striker 96" spricht insgesamt eher die Asketen unter den Fußballfans an. Neben Euro 96 und der WM 94 (bei beiden darf man auch mit einem nicht qualifizierten Team antreten) herrscht an Einsatzmöglichkeiten Mangelware. An den Mickerligen dürfen maximal acht Mannschaften teilnehmen, an einem Turnier gar nur deren vier. Echt witzig dagegen die Idee, EM oder WM in der Halle stattfinden zu lassen. Unterm Dach muß man aufgrund der räumlichen Enge mit einer Kamera auskommen, die jedoch fleißig mit dem Spielgeschehen mitschwenkt und je nach Situation zoomt. Der intern so bezeichnete "Management"-Part verdient den Namen nicht:



In der Halle kann der Ball trotz der niedrigen Banden seltsamerweise nie ins Aus gehen



Schweiz und Italien tragen ihr Duell passenderweise auf Schnee aus



Ohne ständiges Grätschen kommt man bei Striker 96 nicht sehr weit

Das Spielsystem darf man sich aussuchen und die Ausrichtung – hinten dicht und vorne auf ein Wunder hoffen oder ohne Rücksicht auf Verluste stürmen. Allerdings sind taktische Einstellungen ziemlich wurscht. Die Bitmapmännchen laufen, egal ob defensiv oder offensiv ausgerichtet, sinn- und ziellos auf dem Platz umher, das Leder muß sie im Prinzip fast streifen, damit sie sich dafür interessieren. Dies trifft auch auf den Computergegner zu, der gegen lange Dribblings nur wenig einzuwenden weiß. Des öfteren kreuzen sich die wirren Wege der Abwehrspieler und machen dadurch unabsichtlich den Weg zum Tor frei. Geht mal ein Paß daneben und der Ball verloren, steht in der Defensive neben der normalen auch noch eine Supergrätsche zur Verfügung, die so aussieht, als sei der Weltrekordsprung von Mike Powell digitalisiert worden.

Striker 96 gehört im übrigen zu der wachsenden Schar von Sportspielen, die unter DOS das Gravis Grip direkt unterstützen. Bis zu vier Spieler können es sich so vor einem PC gemütlich machen, andernfalls ist auch via Netzwerk oder Modem ein Multiplayermatch möglich. *mg*



Mit gelben Karten sind die Schiedsrichter großzügig



Michael Galuschka

GEHT SO

Kein Wunder, daß die Elitekicker für so etwas ihre Namen nicht hergeben wollen. Loddar & Co. beweisen uns zwar täglich, daß man als Fußballstar keinen Uniabschluß braucht, aber so orientierungslos, wie die Striker-Männchen über den Platz traben, ist ja nicht mal Andy Möller beim Blitzinterview. Da steht mein komplettes Mittelfeld drei Meter um den Ball herum, doch anstatt daß sich einer der Herren bequemen würde, meinen Joypadbefehlen zu gehorchen, stieben sie in alle Richtungen davon wie aufgescheuchte Hühner. Mit dem Leder am Fuß spielt es sich dann leidlich gut, wenn auch verdammt hektisch. Immerhin kann Striker den Pokal für den höchsten "Torszenen-pro-Spielminute-Quotienten" einheimsen. Besonders in der Halle verkommt das Ganze recht schnell zum Abschlag-Torschuß-Festival. Daß die Reduzierung auf das Wesentliche so weit getrieben wurde, daß man nicht mal eine richtige Liga austragen kann, paßt irgendwie ganz gut: Nach zwei Matches ist sowieso die Luft raus.

Name	**Striker 96**
Genre	Sport
Hersteller	Rage/Acclaim
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 90 Mark
Spieler	1 bis 4
System	DOS
Festplatte belegt	7 – 42 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Joystick
Extras	Modem-/Netzwerkoption

	Deutsch	Englisch	
Spiel	✔		
Anleitung	✔		
Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen		100	
Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔
Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		

Grafik **58%**

Sound **27%**

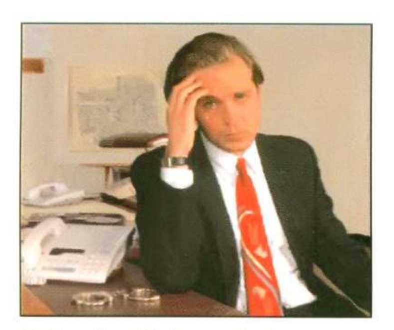
Spielspaß

52%

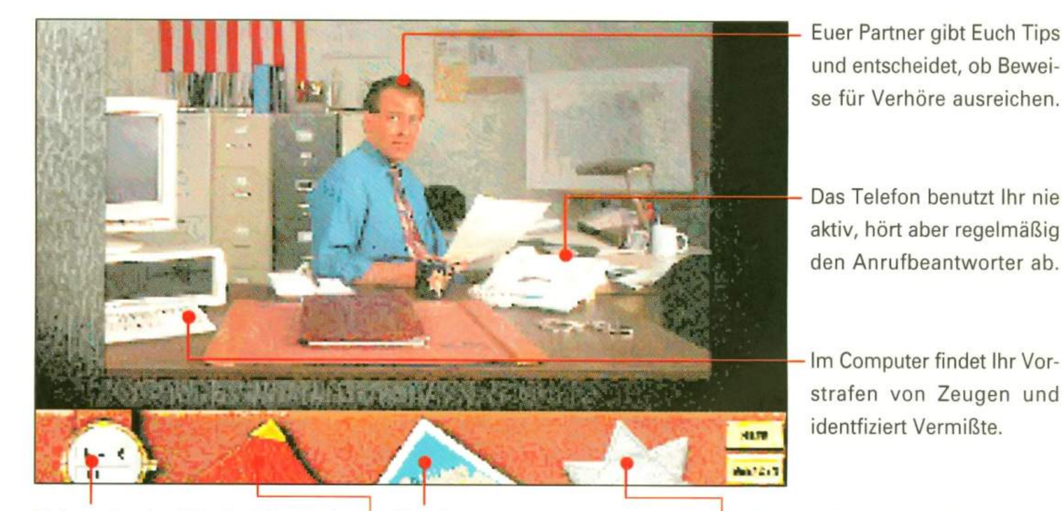
Mit einer Leiche in der Bay schwimmt Grolier Interactive ins Adventure-Busineß

GOLDEN

Der Mörder ist



Sohn des Opfers: Jedes kleine Detail ist wichtig



Euer Partner gibt Euch Tips und entscheidet, ob Beweise für Verhöre ausreichen.

Das Telefon benutzt Ihr nie aktiv, hört aber regelmäßig den Anrufbeantworter ab.

Im Computer findet Ihr Vorstrafen von Zeugen und identfiziert Vermißte.

Unbarmherzig tickt die Uhr. Jede Aktion kostet Zeit: Einmal Ortswechsel, 30 Minuten bitte...

Alle Ortswechsel nehmt Ihr über diese Karte vor. Stecknadeln markieren neue Lokalitäten.

Euer Büro: Von hier steuert Ihr alle Aktionen und könnt zwischenspeichern

Eure wichtigste Arbeitshilfe ist das Notizbuch. Hier sammelt Ihr jegliche Information über den Fall.

Leuchtet der Stern gelb, gibt Euch der echte Frank Falzon allgemeine Tips zur Detektivarbeit.

GROLIER

Heißt vollständig "Grolier Interactive Inc." und ist der US-Multimedia-Ableger der französischen "Legardere Group". Mit rund 45 000 Angestellten und einem Umsatz von rund 6,5 Mrd. Mark gilt Legardere als französischer Bertelsmann. Grolier hat bisher überwiegend Edutainment-Produkte veröffentlicht, (z. B. "Grolier Multimedia Encyclopedia"). "SFPD Case File: Homicide: The Body in the Bay", wie der "Golden Gate Killer" im Original heißt, ist eines der ersten Grolier-Spiele bzw. des Grolier-Spielelabels "3 Prong Plug". Um die Verwirrung komplett zu machen: Den Löwenanteil der Produktion leistete "InterWorks Production".

Es gibt angenehmere Beschäftigungen, als mit einem Stromkabel gefesselt, einem zerknüllten Handtuchfetzen geknebelt und einem Betonbrocken an den Beinen im Hafenbecken nahe der Oakland-Bridge schwimmen zu gehen. Das überlebt nicht einmal ein Schwerenöter und Glücksspieler wie Charles Rice. Daß er das war, stellt sich nach der Autopsie der Leiche und Fragen an Verwandte und nähere Bekannte heraus. Damit steckt Ihr auch schon bis über die Ohren in Eurem ersten Fall. "Golden Gate Killer" sieht aus wie ein Interactive Movie-Krimi á la "The Dame Was Loaded" ("Puppen, Perlen & Pistolen"), hat aber doch mehr Ähnlichkeit mit Klick&Kombinier-Adventures wie "In the First Degree" oder "Elk Moon Murder". Echte Movies gibt´s gar nicht, denn für die Interviews (Quicktime-Videos im Fenster) wurden die Schauspieler per Blueboxing in Standbilder eingeklinkt. Ortswechsel setzt das Programm per Fullscreen-Standbild in Szene, untermalt von Cocktail-Geklimper und einigen Sekunden lokaler Geräuschkulisse. Gelungen finde ich die Besetzung der zahlreichen Charaktere, auch die deutsche Fassung überzeugt – zumindest akustisch, wenn

Noch frisch: Für eine Woche in trübem Wasser ganz passabel...



Notizbuch: Hier klickt Ihr Zeugenaussagen und Indizien zu belastenden Beweisen zusammen

GATE KILLER

immer der Gärtner



Die Wohnung des Opfers: Entscheidende Hinweise sind versteckt

auch die Synchronisierung der Lippenbewegungen öfters danebenging. Mir sind Originale ohnehin lieber, da erfordert die Aufklärung des Mords jedoch fundiertes Englisch. Die Suche nach Puzzlestücken führt Euch kreuz und quer durch die Stadt. Immer dabei ist das Notizbuch, in dem Ihr Aussagen, Laboruntersuchungen und Indizien sammelt. GGK simuliert den Job eines US-Detective wirklichkeitsnah und ohne Schnörkel. Bei der Arbeit sitzt Euch ständig die Uhr im Genick, denn wie im Genre üblich, müßt Ihr den Fall innerhalb eines knappen Zeitrahmens lösen (10 Spieltage). Jeder Zug kostet Zeit. Unnötige Ausflüge führen ebenso schnell in Sackgassen wie übertriebene Labortests – man merkt es nur erst viel später. Vor allem braucht Ihr Geduld, müßt Geschäfts- und Öffnungszeiten abwarten oder die Rückkehr eines Zeugen. Die sagen nicht immer gleich beim ersten Mal alles, was sie wissen. Wer nicht zuhören kann und ausdauernd nachhakt, wird den Fall nie lösen. Action gibt es – keine. Die ersten Tage sind einfach, da Ihr viele Orte besucht und rasch Informationen sammelt. Bald kristallisieren sich Verdächtige heraus: Hat die drogenabhängige Tocher des Toten etwas mit dem Mord zu tun oder der vorbestrafte Buchmacher von der Rennbahn, dem das Opfer Geld schuldete? Selbstverständlich dürft Ihr nicht jeden Verdächtigen nach Belieben zum Verhör zerren oder einfach in seiner Wohnung herumstöbern. Erst wenn Ihr genügend belastende Indizien habt, ist an eine Verhaftung oder gar die Eröffnung eines Verfahrens zu denken. Gelöst ist die Geschichte erst, wenn es zur Verurteilung kommt. Natürlich gibt es jede Menge falscher Fährten, und je mehr sich ein Verdacht zu erhärten scheint, umso deutlicher wird, daß Ihr einer falschen Spur folgt... *hu*

DER FALL



Beruht auf einem authentischen Kriminalfall, der 1994 in San Francisco unter dem Namen "Body in the Bay" Schlagzeilen machte. Für das Spiel wurden lediglich die Namen geändert. Jedesmal, wenn der Sheriffstern im Menübalken gelb aufleuchtet, gibt Frank Falzon allgemeine Tips zur Arbeit eines Detectives. Falzon wird als einziger Mitwirkender nicht von einem Schauspieler dargestellt, er löste den echten Mordfall.



Verhör: Nicht einfach, einen Verdächtigen festzunageln



GEHT SO

Schon nach kurzer Zeit fühlt man sich wie ein Detective und wälzt permanent den Fall im Hinterstübchen. Das hat mich sehr gefesselt, wenn auch die Story trotz aller Ablenkungsmanöver zu durchschaubar ist. Die Präsentation in Bild und Ton wirkt solide aber relativ nüchtern. Da GGK vor allem Wert auf Authentizität legt, entsteht auch keine so dichte Atmosphäre wie z. B. in "The Dame Was Loaded". Einzigartig ist das Interviewsystem: Ihr konfrontiert eine dritte Person mit Details, die Ihr gerade woanders erfragt habt – und sie reagiert darauf! Geärgert hat mich vor allem die Art, in der Ihr anhand Eurer Indizien Beweise führt und Verdächtige belastet: Das Drag-&Drop-System im Notizbuch erwies sich als umständlich zu bedienen, unübersichtlich, wenig selbsterklärend und provozierte dadurch Fehlentscheidungen. Unverständlich ist mir auch, wie man die wichtige Speicherfunktion hinter "Exit" verstecken kann. Wer über diese Mankos hinwegsieht, erhält bei normalem Spieltalent für 20-30 Stunden spannende Unterhaltung.

Name	**Golden Gate Killer**
Genre	Detektiv- Adventure
Hersteller	Grolier Interactive
Niveau	mittelschwer
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	Win'3.1 oder Win'95
Festplatte belegt	10 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	2 CDs

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	

Grafik **63%**

Sound **55%**

Spielspaß

65%

AMERICAN CIVIL WAR

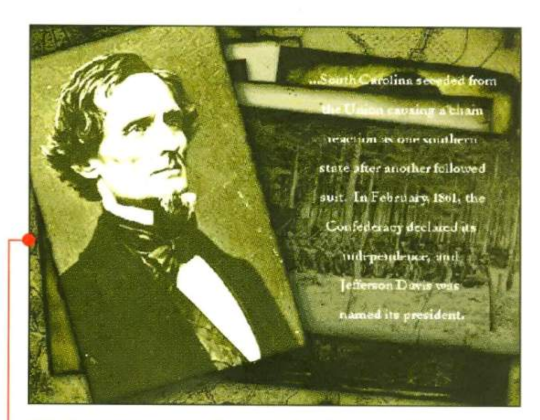
From Sumter to Appomattox



Stellt Euch vor, es ist wieder Amerikanischer Bürgerkrieg und keiner geht hin

Der Name ist Programm. "American Civil War" läßt Euch die bedeutendsten Schlachten des Amerikanischen Bürgerkrieges vom ersten Zusammenstoß der Union und der Konföderierten bei Fort Sumter bis zum Ende des Kriegs bei Appomattox in einer ziemlich ermüdenden Weise nachspielen. Ob Einzelszenario oder Kampagne, Ihr bekämpft mehr Eure Langeweile als den Feind. Was helfen die schönsten Features wie Truppenausheben und -training, Städtebefestigen und Marschgeschwindigkeit festlegen, Waffen- und Schiffsproduktion kontrollieren, wenn Ihr von deren Anwendung nicht mehr als eine trockene Meldung in einem Fenster erhaltet. Auf dem Aktionsbildschirm selbst spielt sich währenddessen eine grafische Tragödie ab. Die hoffnungslos antiquiert wirkende Gestaltung der Hexfeldkacheln macht selbst halbherzige Versuche der begabteren Konkurrenz zum Kunstwerk. Wenn die Verwirrung komplett ist, hilft auch ein Blick auf die mickrige Karte nicht viel weiter. Graue beziehungsweise blaue Umrandungen der Staaten zeigen an, wem welche Provinz gerade gehört. Programmiertechnisch ist man sich so unsicher, daß die im Schneckentempo ablaufende Minimalpräsentation von "American Civil War" von einem "graphical device interface" überwacht wird, das prozentual anzeigt, ob Eure Windowsressourcen zur Ausführung der "anspruchsvollen" Phasenfolge ausreichend sind. Falls Ihr Euch seit frühester Kindheit in Überredungskunst geschult habt, könnt Ihr sogar gegen einen Freund am selben Computer antreten. Das Programm empfiehlt hierzu im Handbuch: "You may want to look away from the screen while your opponent sets the moves". Wer vor gar nichts zurückschreckt, längt das zweifelhafte Spielvergnügen noch durch den Austausch von Spielständen per e-mail.

Setzen, sechs: Gewähltes Thema langweilig, Präsentation ungenügend



Südstaatenoberhaupt Jefferson Davis würde sich im Grabe herumdrehen

Der erfreulichere Part des Programms ist die mit **Fateful Lightning** betitelte Multimedia-Geschichtsstunde. Schon lange einmal hätte ich mir gewünscht, daß die für Deutsche nicht unbedingt geläufige Historie des Amerikanischen Bürgerkrieges so leicht verständlich in Wort und Bild veranschaulicht wird. Durch das Mitwirken des Bürgerkriegsdozenten William Hillenbrand, der die (englischen) Texte auch spricht, wurde die historische Authentizität gewährleistet. Zusätzlich gibt es rund zwanzig zeitgenössische Musikstücke mit Texten, um die mentale Zeitreise perfekt zu machen. *fh*



Frank Heukemes

HILFE Hilfe, die Bürgerkriegs-Programme überrollen uns! Wer es sich partout nicht nehmen lassen will, die Schwärmereien amerikanischer Patrioten zu adaptieren und vorhat, die Schlachten der Sezessionskriege nachzuspielen, der ist bei Interactive Magics Konkurrenz weitaus besser aufgehoben. Eine plastische, dreidimensionale Darstellung des Schlachtfeldes und Einheiten, die mehr als nur platte Icons sind, gehören mittlerweile selbst bei Hardcore-Strategicals zum Standard. Empire ("Battleground-Serie"), SSI ("Age Of Rifles") und Sierra ("Civil War General") geben die Marschrichtung vor, doch Bill Stealeys Programmierer können angesichts der heutigen Präsentationsanforderungen nur die weiße Fahne schwingen. Für die kargen Fenstermeldungen, die selbst elementare Ereignisse ("Virginia falls into the hands of the Confederate Army") emotionslos kommentieren, sollte man das Designerteam schlichtweg füsilieren. Da ist es ein schwacher Trost, daß Machwerke dieser Art meist bald "vom Winde verweht" sind.

Name	**American Civil War**
Genre	Strategie
Hersteller	Interactive Magic/ Software 2000
Niveau	einstellbar
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1 (2)

	Deutsch	Englisch	
Spiel		✔	
Anleitung		✔	

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		33	
empfohlen			✔

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
			✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔		✔

System	Win'95, Win3.1
Festplatte belegt	ca 30 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Maus
Extras	mit Multimedia-Geschichtsbuch

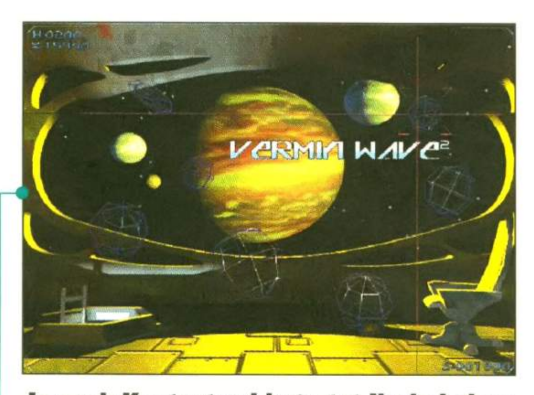
Grafik	**10%**
Sound	**18%**
Spielspaß	

15%

NIHILI

Ein furioser Cocktail aus Descent und Battledrome sorgt für die Action-Überraschung des Monats

Vergeßt alles, was Ihr über Frieden und Ruhe im Weltraum gelesen habt! Denn dort draußen tobt eine erbitterte Schlacht zwischen zehn Clans. Euer Ziel ist es, die anderen Clans zu vernichten. Gekämpft wird in sogenannten Kraals. Diese existieren in zwei Formen: Entweder es sind Scheiben, die nur zweidimensionale Bewegungen zulassen, oder es handelt sich um dreidimensionale Körper, in denen Ihr Euch in allen Richtungen bewegen könnt. Auf diese Weise kämpft Ihr Euch durch 34 Arenen in sechs **Systemen**. Während in den ersten Leveln gegen einen Gegner gekämpft wird, trefft Ihr später auf mehrere Feinde, Asteroiden und Gravitationsquellen, die für zusätzliche Gefahren sorgen. Manche Krieger führen auch Mitglieder des Vermin-Clans mit in den Kampf. Vermins scheinen eine ähnliche Aufgabe wie Schmarotzer zu haben, mit der Ausnahme, daß sie Euch angreifen. Ihr beginnt im ersten System, das Euch quasi als Grundlage oder Trainingssystem dient. Nach einem kurzen Briefing, in welchem Ihr Euren Feind und dessen Bewaffnung kennenlernt, geht es in den Kraal. Je nach Gegner solltet Ihr Euch zu diesem Zeitpunkt eine geeignete Strategie zurechtgelegt haben. Bei schnellen wendigen Jägern solltet Ihr eher auf den klassischen Dogfight-Stil zurückgreifen, bei großen schweren Pötten hat sich die "Hit And Run"-Taktik (auf den Gegner zufliegen, schießen und abdrehen) bewährt. Genau wie Ihr, gehen auch die Gegner nach unterschiedlichen Strategie vor.



Je nach Kontostand betretet Ihr in jedem System einen von bis zu sieben Kraals

Manche sitzen einfach auf der Stelle und richten sich nur nach Euch aus, um dann aus allen Rohren zu feuern. Andere frönen zuerst ihrer Sammlerleidenschaft, bevor sie Euch ans Leder gehen. Im Kraal angekommen, geht es ans Eingemachte: Feind lokalisieren, als Ziel einstellen und vernichten! Falls Ihr noch keine Schmarotzer habt, solltet Ihr nebenbei noch die Kash-Kristalle einfangen (Geld). Ist der Gegner vernichtet, bleibt sein Reaktor übrig, dessen sporadische Energieentladungen Euch trotz allem gefährlich werden können. Wie es sich für ein richtiges "Shoot 'Em Up" gehört, tauchen immer wieder am Rand der Arena Extras und Upgrades auf. Habt Ihr den Gegner schwer getroffen, kommt es vor, daß sich der Pilot mit seinem **Sarg** (Rettungsboot) aus seinem Wrack sprengt. Bis dieser von einem Rettungsschiff eingefangen wurde, kann er von Euch beschossen werden. Allerdings ist sogar



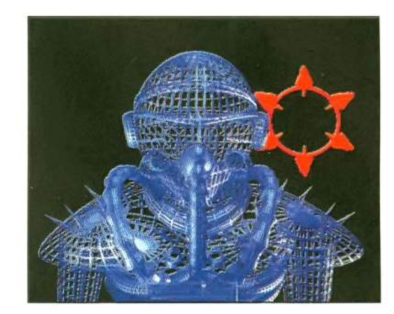
DIE WAFFEN

Dolch – Der Dolch ist die Allround-Waffe und sollte in keiner Mission fehlen.
Schneider – Rakete, die wie eine Mine nach hinten abgesetzt wird. Der Schneider ist sehr schnell, wird schnell nachgeladen, besitzt allerdings nur einen kleinen Sprengkopf.
Verrückter – Die Waffe mit der höchsten Sprengkraft im Spiel, leider ist sie genauso explosiv wie langsam. Dazu kommt noch die lange Nachladezeit.
Anzieher – Diese Rakete schwächt die Schutzschilde des Gegners, in dem sie ihn in einen riesigen Magneten verwandelt. Benötigt für volle Wirkung allerdings viele Treffer.
Köder – Sehr effektvolle Waffe, die allerdings nur in Kraals mit mehreren Gegnern zu gebrauchen ist. Nach dem Abschuß des Köders feuern alle Gegner auf Euer Ziel
Sauger – Diese Rakete lähmt Euer Ziel für kurze Zeit und läßt es zusätzlich noch andere Gegenstände anziehen. Sie ist schnell, hat einen kleinen Sprengkopf, aber eine sehr lange Ladezeit.
Brüter – Brüter teilen sich nach dem Abschuß in acht einzelne Raketen. Allerdings sind sie sowohl in der Nachladezeit, als auch in der Geschwindigkeit recht langsam. Dies machen sie aber durch ihre großen Sprengkraft wieder wett.
Blender – Beim Blender handelt es sich, der Name verrät es um eine Blendrakete, die das HUD (die Instrumente) vorübergehend ausschaltet.
Schmarotzer – Autonomer Flugkörper, der Kash aufsammelt und bis zum Missionsende speichert. Recht nützlich, da Ihr Euch auf diese Weise keine Gedanken darüber machen müßt. Es können bis zu vier Schmarotzer (unabhängig vom Schiffstyp) mitgeführt werden.
Achtung, diese treuen Gehilfen sind nicht unverwundbar!

ST Es kann nur einen geben!

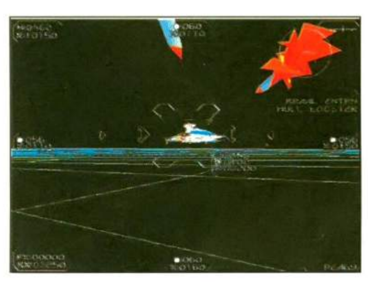
diese Art von Schleudersitz bewaffnet. Solltet Ihr von dieser Möglichkeit Gebrauch machen, findet Ihr Euch nach gelungener Rettung im Atrium mit einer Hellebarde 109 wieder. Habt Ihr alles vernichtet bzw. eingesammelt, wird Euer Schiff automatisch aus dem Kraal teleportiert, und Ihr erhaltet Euer Abschlußbriefing.

Mit der Abschußprämie und dem eingesammelten Geld geht es in den Shop. Hier könnt Ihr neben diversen Waffensystemen auch eines von 20 anderen Schiffen wählen, die Euch im Laufe des Spiels zur Verfügung stehen. Die Schiffe unterscheiden sich in ihrer Stärke (Panzerung), der Geschwindigkeit, den eingebauten Lasern, der Anzahl an freien Waffenschächten und der eingebauten Verteidigungsart. Habt Ihr Euer Geld unters Volk gebracht, wird das Schiff in der Waffenkammer ausgerüstet. Als kleinen Bonus gibt es im Spiel noch einen Automaten, welcher Euch gegen zehn Kash eine Runde Mandala (eine Art Asteroids im Nihilist-Stil) spielen läßt. Den passenden Kracher-Soundtrack zu Nihilist liefern übrigens nicht ganz unbekannte Bands wie z. B. "Dog Eat Dog", "Pop Will Eat Itself" oder "Sugar Ray". *bru*



Bruder Wires ist nur einer Eurer zahlreichen Gegner.





Dieser Gegner ist bald nur noch Geschichte.





Die Scimitar ist ein sehr gutes Schiff, das Euch auch in hohen Leveln noch treue Dienste erweist.



Claudius Brunnecker

GUT Na so was, da kündigt sich doch heimlich, still und leise ein richtiger Knaller an! So ein gut gemachtes Actionspiel hab ich schon lange nicht mehr gesehen. "Nihilist" erinnert mich an eine Mischung aus Interplays "Descent" und Sierras "Battledrome". Die Jagd nach den Kopfprämien und Extras schafft genügend Motivation, um für Stunden zum Nihilisten zu werden. Trotz allem gibt es ein paar Kritikpunkte, die ein "Super" verhindern. Eigentlich gehört dieses Spiel ins Netz oder sollte per Modem gespielt werden, nicht aber solo. Auch die seltsamen Menüs und der träge Mauszeiger störten mich. Sonst kann Nihilist in allen Bereichen überzeugen. Die Mischung aus guter Musik, intelligenten Gegnern und der grafischen Präsentation wirken abgerundet und wie aus einem Guß. Besonders witzig fand ich die Idee mit dem Sargrettungsboot oder dem Reaktor. Wenn Bits Corporation weiter mit so viel Liebe und Sorgfalt an die nächsten Titel geht und Schwachstellen bereinigt, dann freue ich mich schon auf das nächste Spiel.

Name	**Nihilist**
Genre	Action
Hersteller	Bits Corp./Bomico
Niveau	mittel
Preis	ca. 100 Mark
Spieler	1
System	DOS
Festplatte belegt	16 MByte
RAM-Ausstattung	8 MByte
Steuerung	Tastatur, Maus, Joystick
Extras	keine

	Deutsch	Englisch
Spiel	✔	✔
Anleitung	✔	✔

Prozessor	386	486	Pentium
minimal		66	
empfohlen			90

Grafik	VGA	MidRes	SVGA
	✔		✔

Sound	S'Blast	GMidi	CD-A.
	✔	✔	✔

Grafik **60%**
Sound **70%**
Spielspaß

69%

Bilder auf [CD]

POWER DATA

Quake und Grand Prix 2 lieferten sich einen harten Kampf um den Platz des höchsten Neueinsteigers, während Warcraft II unbeeindruckt seit nun immerhin einem halben Jahr sicher an der Spitze der Lesercharts residiert.

Top 10 CD-ROM (JOYSOFT)

Platz		Name
1.	(–)	Grand Prix 2
2.	(1.)	Warcraft II Data
3.	(3.)	Die Siedler II
4.	(–)	Scenariomania 1
5.	(–)	Virtua Fighter PC
6.	(6.)	Civilization II
7.	(7.)	C & C Level Editor 2
8.	(–)	Duke Datendisk
9.	(10.)	Warcraft II
10.	(–)	AH-64D Longbow

Ermittelt von Joysoft Köln durch Verkäufe im eigenen Firmenbereich. Erhebungszeitraum: Juli/August '96



Top 10 CD-ROM (MEDIA CONTROL)

Platz		Name
1.	(–)	Grand Prix 2
2.	(1.)	Die Siedler II
3.	(2.)	Civilization II
4.	(5.)	Warcraft II
5.	(4.)	Command & Conquer
6.	(3.)	F1 Manager 96
7.	(7.)	Die Fugger II
8.	(8.)	Hugo 3
9.	(6.)	AH-64D Longbow
10.	(10.)	Wing Commander IV

Ermittelt von Media Control Baden Baden bei voneinander unabhängigen Fachhändlern. Erhebungszeitraum: Juli '96

Die fünf von unserer Glücksfee gezogenen Gewinner der Leserhitparade erhalten jeweils ein PC-Spiel nach Wunsch (siehe Mitmachkarte). Die vollständig ausgefüllte und frankierte Karte sendet Ihr an die POWER PLAY. Der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Die Gewinne werden uns jeden Monat von der Münchner Firma PC-FUN zur Verfügung gestellt. Die Versand- und Ladenanschrift lautet:

PC-Fun
Schillerstr. 22, 80336 München
Tel.: 089/591269

Die glücklichen Gewinner von Ausgabe 10/96 sind:

Markus Kastner, Amberg
DIE FUGGER II

Richard Stahnke, Nettetal
QUAKE

Tanja Grom, Frankfurt
GRAND PRIX 2

Sven Rabeneck, Hiddenhausen
FANTASY GENERAL

Sebastian Ellering, Dülmen
TFX: EF 2000

PC FUN

Top 30 Leserwahl

Platz		Name
1.	(1.)	Warcraft II
2.	(3.)	indiziert
3.	(2.)	Command & Conquer
4.	(4.)	Die Siedler II
5.	(–)	Grand Prix 2
6.	(–)	Quake
7.	(6.)	Civilization II
8.	(5.)	Wing Commander IV
9.	(8.)	FIFA Soccer 96
10.	(7.)	Warcraft II Expansion Set
11.	(14.)	Worms
12.	(11.)	TFX: EF 2000
13.	(15.)	Crusader: No Remorse
14.	(9.)	Descent 2
15.	(12.)	Mechwarrior II
16.	(10.)	Jagged Alliance
17.	(16.)	AH-64D Longbow
18.	(29.)	Das Schwarze Auge 2
19.	(–)	Bleifuß
20.	(18.)	The Dig
21.	(–)	Stonekeep
22.	(17.)	The Riddle of Master Lu
23.	(20.)	F1 Manager 96
24.	(–)	Virtua Fighter PC
25.	(19.)	Need for Speed (SE)
26.	(13.)	NBA Live 96
27.	(27.)	Fantasy General
28.	(22.)	C & C Mission CD
29.	(–)	Jane's ATF
30.	(–)	Caesar II

GLÜCKWUNSCH!

Käufern eines Microprose-Produktes winkt in jeder Ausgabe die Chance, noch einen zweiten Top-Titel aus dem Hause des ehemaligen Simulationsspezialisten umsonst hinterhergereicht zu bekommen. Was Ihr dazu tun müßt? Schickt einfach die sorgfältig ausgefüllte Registrierkarte Eures neu erworbenen-Spiels samt Wunschgewinn zurück zu Microprose, und mit etwas Fortune gehört Ihr zu den fünf Glücklichen pro Monat, die sich aus der hochwertigen Palette des Spieleriesen ein Programm eigener Wahl aussuchen dürfen.
Die fünf Gewinner im August sind:

Volkmar Richter, Dresden

Leopold Höflinger, A-Fritzens

Dominik Ilgmann, Wassenberg

Victor Pessognelli, Klotzen

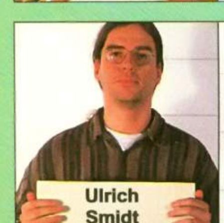
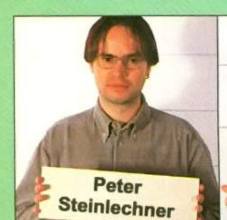
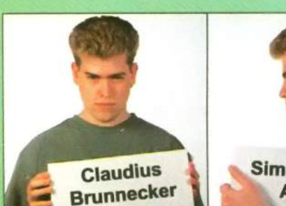
Florian Chojnaki, Bochum





Steckbrief

...damit Ihr Eure Pappenheimer besser einschätzen könnt - vor allem unsere persönlichen Spiele-Vorlieben.

Knastkamera	freut sich besonders auf dieses Spiel	persönlicher Favorit in diesem Heft	Größte Enttäuschung in diesem Heft	und sonst...
	**Deadly Games**, weil ich mich sofort wieder an alte Häuserkampf-Zeiten im Ausbildungslager in Hammelburg erinnert fühle.	**Baphomets Fluch**, weil technische Brillanz, ausgefeiltes Gameplay und starke Story immer seltener in EINEM Titel vereint sind.	**American Civil War**, weil Bill Stealeys Firma Interactive Magic seit Monaten tolle Spiele verspricht und wieder nur Schrott produziert hat.	...frage ich mich, bei wieviel MHz eigentlich die **physikalische Grenze für Prozessor-Taktraten** erreicht wird - und was danach kommt.
 	**X-Com Apocalypse**, weil das einzige Manko der ansonsten brillanten UFO-Serie die nicht mehr ganz zeitgemäße Grafik war. Das hat ein Ende.	**Baphomets Fluch**, weil das immer stiefmütterlicher behandelte Genre Grafikadventure endlich mal wieder ein Programm dieser Klasse verdient hat	**Syndicate Wars**, weil Mythen manchmal länger leben, wenn man ihnen keinen halbherzigen Nachfolger hintersetzt.	...habe ich mir in Amerika eine **Playstation** extra wegen Resident Evil gekauft, das ich mit Ulli gleich am Hotelfernseher durchgespielt habe.
 	**MDK**, weil ich die Idee mit dem zoomenden Scharfschützen-Visier so rasend genial finde und die Charaktere frappierend abgedreht sind.	**Quake**, weil ich nie gedacht hätte, daß der Reznor-Soundtrack so genial wird.	**Syndicate Wars**, weil ich das Original liebte, das diesen verschlimmbesserten Aufguß wirklich nicht verdient hat.	...versuche ich privat **Ghost Bear´s Legacy** ohne Versager durchzuspielen, um an die Bonusmissionen zu kommen.
 	**Bleifuss 2**, weil mir dadurch die Überlegung abgenommen wurde, wegen "Ridge Racer" oder "SEGA Rallye" eine Konsole zu kaufen.	**Links LS**, weil ich schon immer mal meine unüberlegt zusammengerafften 48 MB RAM sinnvoll einsetzen wollte.	**Crusader: No Regret**, weil ich es eine Frechheit finde, daß EA eine Mission-CD als Vollversion verkauft.	...lese ich immer gerne die amüsanten **Computerspieleecken in Stern, Focus usw.** Wenn die Redakteure von jedem Ressort so wenig Ahnung haben...
 	**Presto**, weil Pulse eine der letzten Companies ist, die noch mit frischen Spielideen aufwarten kann.	**Gene Wars**, weil Bullfrog ab und an auch noch für positive Überraschungen sorgt.	**Syndicate Wars**, weil dieser lang angekündigte Spieletraum letztendlich ein böses Erwachen hatte.	...genoß ich anläßlich der **Tomb Raider-Präsentation** in Ägypten einen Kamelritt, der für mich anstrengender war als fürs Vieh.
 	**Privateer 2**, weil Teil eins noch besser war als "Wing 1+2" und Teil zwei hoffentlich noch besser wird als "Wing 3+4".	**Gene Wars**, weil es wieder mal eine gute Gelegenheit bietet, Gott zu spielen. Außerdem ist das Teil einfach klasse gemacht.	**Crusader: No Regret**, und ich schließe mich Michaels Meinung voll und ganz an. Origin setzt seinen guten Ruf aufs (schlechte) Spiel.	...ein Wort an die Hersteller von Mousepads: **Bunte Muster mögen lustig sein**, aber die Qualität der Oberfläche selbst war früher besser.
 	**X-Com Apocalypse**, weil schon die ersten zwei Teile Garanten für durchzechte Nächte waren. Und das Sezieren von Aliens so nett ist.	**Gene Wars**, weil ich die Idee Gene zu manipulieren schon immer sehr interessant fand. Wo ist mein "Der kleine Genetiker"-Baukasten?	**Syndicate Wars**, weil vom Cyberpunk-Feeling des ersten Teils nichts übriggeblieben ist. Schade Bullfrog, eine gute Chance vertan.	...widme ich mich gerade dem ersten **Paintkit zu GP2**. Wer sich das File downloaden will, findet einen Link unter: http://www.mal.com/~dgymer/.

DREHWURM

Die schnellsten CD-Laufwerke im Test

Waren vor einem Jahr noch Vierfach-Laufwerke das höchste der Gefühle, so gilt achtfache Geschwindigkeit inzwischen als Standard.

Ob das Streben der Hersteller nach immer höheren Umdrehungszahlen wirklich von Marktzwängen bestimmt wird? Deutliche Zweifel sind da angebracht, eher erinnert das Verhalten der teilweise milliardenschweren Großkonzerne ein wenig an Kleinkinder: Getreu dem Motto "Ätsch, das kann ich besser als du" werfen die Firmen in immer kürzeren Abständen Laufwerke mit immer neuen Rekordwerten auf den Markt. Das bewirkt mitunter seltsame Auswirkungen: Optics Storage, als erstes mit einem Zehnfachlaufwerk auf dem Markt präsent, stellte die Produktion nach nur kurzer Verkaufszeit beleidigt wieder ein, weil die eiligst nachrückende Konkurrenz "die Preise versaut" habe, so wußte jedenfalls der deutsche Vertrieb M.V.S zu melden. Stattdessen werkelt man schon an einem Modell mit zwölffacher Lesegeschwindigkeit. Ein anderer PR-Vertreter schlug in die gleiche Kerbe: "Der Sinn von schnelleren Laufwerken als Quadrospeed ist momentan anzuzweifeln, spätestens ab Zehnfach wird´s schwachsinnig." Datentransfertests zeigen denn auch, daß sich das Geld für CD-ROM.Laufwerke spätestens jenseits der 8fach-Marke sinnvoller einsetzen läßt, denn die Geschwindigkeitssteigerung steht dann in der Regel in keinem Verhältnis zum Gewinn an Übertragungsgeschwindigkeit in den Arbeitsspeicher. Grundsätzlich gelten für CD-ROM-Laufwerke ähnliche Tips wie für jede Hardware: Das Neueste ist keineswegs auch das Beste. Die Vorgängergeneration an Geräten garantiert selbst für einen längeren Zeitraum (ca. 2 Jahre) völlig ausreichende Leistungsdaten – kostet bei nur unwesentlichen Leistungseinbußen aber nur einen Bruchteil der aktuellsten Geräte.



Ein standardisiertes IDE-Audiokabel ist allen Geräten beigelegt, manche (Samsung, NEC) bieten darüberhinaus Anschlüsse für weniger verbreitete Soundkarten.

DVD

Die DVD (Digital Video Disc) soll in absehbarer Zukunft heutige CD-Laufwerke ablösen. Mit dem gigantischen Speichervolumen, das von 4,7 GB von der einfachsten bis hin zu 17 GB (!) bei der doppelseitigen Disc reicht, dürften Platzprobleme der Vergangenheit angehören. Erreicht wird diese gewaltige Datenmenge erstens durch eine höhere Datendichte, zweitens durch die sog. Multilayertechnik. Eine DVD besteht aus zwei Schichten, wovon die obere teilweise lichtdurchlässig ist. Zum Lesen der Layer verwendet man Laser unterschiedlicher Wellenlängen. Außerdem ist die DVD beidseitig lesbar, bis zu vier solcher Schichten auf einer Disk sind momentan möglich. Interessant: Alle alten CD-Standards werden erkannt, die DVD-Technik ergänzt heutige CD-ROM-Technik also nicht, sondern ersetzt sie völlig.

SO BEWERTEN WIR

Neben professionellen Benchmarkprogrammen fütterten wir die zwölf Laufwerke noch mit diversem Spielefutter und einigen unterschiedlich stark zerkratzten CDs. Damit prüften wir die drei Kriterien, auf die es hauptsächlich ankommt. Da wäre zum ersten die Datenübertragungsrate, d.h. wieviele Bytes können in einer Sekunde gelesen und auf die Festplatte oder ins RAM übertragen werden. Zweitens die Zugriffszeit, die besagt, wie schnell sich der Laser an eine bestimmte Lage der CD manövrieren kann. Drittens die Fehlerkorrektur: Wie schnell kapituliert das Laufwerk vor Kratzern, wie weit sinkt die Geschwindigkeit ab? Wir haben verschiedene CDs mit unterschiedlichen Kratzerstrukuren versehen. Anders als z. B. bei Vinyl-Schallplatten wirkt sich ein Kratzer von innen nach außen weniger aus als ein Längskratzer entlang der Lesespuren. Ebenfalls wichtig sind Handbuch und Ausstattung. Nichts ist ärgerlicher als ein frisch erworbenes Gerät, das nicht installiert werden kann, weil der Hersteller zu geizig für die Schrauben war oder ein Problem auftritt, zu dem sich das Begleitmaterial ausschweigt. Nicht berücksichtigt haben wir in unserem Vergleichstests übrigens SCSI-CD-ROM-Laufwerke, weil SCSI-Controller bei Spielen immer noch Probleme machen und deswegen nicht uneingeschränkt empfohlen werden können.

Creative Labs CD820E

Fast alle CD-ROM-Hersteller sind mittlerweile vom Caddy zur Schublade gewechselt, so auch Creative Labs mit seinem CD820E. Standard sind mittlerweile auch ein Kopfhörer-Anschluß und ein Drehregler. Das Gerät, das auch zusammen mit einer Soundblaster 32 und Aktivboxen als Multimedia-Upgradepaket verkauft wird, bietet bis auf eine Ausnahme eher unauffällige Leistungen. Diese Ausnahme ist die Fehlerkorrektur: Zerkratzte CDs, die schon so manchen Konkurrenten vor ernsthafte Probleme stellten, machten dem Creative-Sproß im Test so gut wie nichts aus. Die Zugriffszeit ist mit 182 ms dagegen nur mittelprächtig, was gleichermaßen auf die Geschwindigkeit beim Lesen zufällig verteilter Datenblöcke zutrifft. Wie man es längst von allen Creative-Produkten gewöhnt ist, ist auch hier das voluminöse, komplett in Deutsch verfaßte Handbuch hervorragend und geht weit über die bloße Beschreibung der Hard- und Softwareinstallation hinaus.



Goldstar GCD-R580B

Den guten Gesamteindruck, den das GCD-R580B des koreanischen Elektronikriesen schon letzten Monat im Komplettrechnertest erweckte, erhärtete sich bei diesem Vergleichstest. Das gute Handbuch erklärt verständlich alle nötigen Schritte der Installation, die völlig problemlos verläuft. Zwar sackte die Transferrate bei kleinen Datenblöcken deutlich in den Keller, doch mit einem mittleren Wert von 1166 KB/s und einer ordentlichen Zugriffszeit von 169 ms ist das Goldstar ein Laufwerk für alle Fälle. Etwas groß geriet dagegen der DOS-Treiber, der 23 KB vom wertvollen RAM beansprucht – und Spieler natürlich besonders ärgert. Außerdem neigt das CD ROM bei manchen CDs zu unangenehmen Vibrationen, was zu einem surrenden, auf Dauer nervtötenden Geräusch führt und der Haltbarkeit nicht gerade zuträglich ist. Dennoch: Der minimal höhere Preis kommt nicht von ungefähr, für Qualitätsbewußte ist das GCD-R580B (welch ein Name!) eine gute Wahl.



Mitsumi FX 810T

Mitsumi hat sich innerhalb weniger Jahre einen guten (oder eher berüchtigten?) Namen in diesem Geschäft gemacht, waren die Japaner bei den Double- und Quadrospeed-IDE-Laufwerken doch uneingeschränkter Marktführer. Mit dem Aufkommen höherer Drehzahlen bläst ihnen der Wind der zahlreicher werdenden Konkurrenz jedoch verstärkt um die Nase. Zumal das Etikett "Billiganbieter" nicht mehr zutrifft. Im Straßenpreis liegt das FX 810T knapp über dem Großteil der Mitbewerber und nicht mehr wie früher darunter. Dafür bietet das Mitsumi auch unter Belastung ordentliche Übertragungswerte, die Zugriffszeit von 184 ist eher Durchschnitt. Traditionell zeigt das Gerät dafür Schwächen bei der Fehlerkorrektur, schon kleinere Kratzer bringen es aus dem Gleichgewicht, manchmal stürzte es gar ab. Um nochmal an den Anfang zurückzukehren: Bei den erbrachten Leistungen des FX 810T ist es kein Wunder, daß Mitsumi nur noch einer unter vielen ist.



NEC CDR-1400

Das CDR-1400 riskiert eine ziemlich große Klappe. Der zusätzliche Deckel verbirgt aber keinen Caddy, sondern soll der übermäßigen Verstaubung von Silberlingen und Verschmutzung der Mechanik vorbeugen. Kommt dennoch mal eine wenig gepflegte CD zum Einsatz, verschafft sich die sehr gut funktionierende Fehlerkorrektur viele Freunde – und bei unserem Test viele Pluspunkte. Mit 1175 KB/s ist die höchstmögliche Datenübertragungsrate kein Spitzenwert, weshalb die Daten der PP-CD mit sechseinhalb Minuten relativ lange auf ihrem Weg zur Festplatte brauchten, der Praxiswert beim Simulieren verschiedenster Anwendungen gehört dafür ebenso zu den Besseren wie die niedrige Zugriffszeit von 142 ms. Der Kaufwert des preislich im Mittelfeld liegenden CDR-1400 ist wegen der kompletten Ausstattung und der guten Verarbeitung schlußendlich als überzeugend zu bewerten, gehört aber trotzdem nicht ganz zu den empfehlenswertesten Geräten im Vergleich.







Octek CDR 688

Geradezu opulent ist das angenehm gestylte CDR 688 ausgestattet. Vom Flachband- übers Audio- bis hin zum Y-Stromkabel ist wirkliche alles Zubehör für die Installation dabei, selbst ein zierlicher Schraubendreher fand noch einen Platz in der Schachtel. Die Meßwerte bescheinigen dem Octek ebenso wie der Praxistest zufriedenstellende Ergebnisse. Zu der Tatsache, daß es sich um einen unauffälligen Gesellen handelt, trägt auch das angenehm leise Laufgeräusch bei. In haarigen Momenten traten dagegen starke Vibrationen auf, die sich auch auf die Leistung auswirkten. Dann sinkt die Datenrate des CDR 688 zum Teil deutlich unter 500 KB/s. Daß im Verbund von Datendurchsatz und Fehlerkorrektur normalerweise auf das Octek gezählt werden kann, zeigt der ordentliche Wert bei der Installation der stark verkratzten PGA Tour 96-CD. Insgesamt sticht das Octek-Laufwerk kaum aus der Masse heraus, ist aber für Selbstinstallierer ohne eigenes Einbaumaterial erste Wahl.



Octek CDR 810

Als einziges Laufwerk unseres Tests liest das Oktek CDs mit zehnfacher Geschwindigkeit, also mit vor zwei Jahren noch unvorstellbaren 1500 KB pro Sekunde. Das CDR 810 schafft diesen Wert tatsächlich – aber nur, wenn die Daten am Stück gelesen werden, was außer bei der reinen Installation von Programmen oder dem Kopieren größerer Datenblöcke relativ selten vorkommt. Wesentlich praxisnäher ist das Lesen zufällig verteilter Files. Hier nivelliert sich der Unterschied zu den 8fach Modellen, zudem ist die Zugriffszeit von 213 ms sogar minimal schlechter als die des kleineren Bruders und liegt insgesamt schon im hinteren Mittelfeld. Vorbildlich ist dagegen wieder die komplette Ausstattung samt tragegriffbewehrter Pappbox. Richtig überzeugen kann die Zehnfach-Technologie aber trrotzdem noch nicht, eine sechs Sekunden kürzere Installationszeit bei „Grand Prix 2“ kann da im Vergleich zum höheren Preis schlecht als Pro-Argument herhalten.



Pearl BCD 739

Wie üblich zum Kampfpreis vertreibt Discounter und Versender Pearl ein Achtfach-Laufwerk des asiatischen No-Name-Herstellers BTC. Nach Inbetriebnahme zeigte sich bald, daß der mit Audiotasten bestückte CD-Reader nicht zu Spitzenleistungen fähig ist. Die Fehlerkorrektur ist in Ordnung, die mit 1185 KB/s knapp verfehlte Achtfachmarke im täglichen Betrieb kaum nachteilig spürbar, die gemächliche Zugriffszeit von 223 ms beim Zugriff auf viele kleinere Dateien dagegen schon. Empfindlich reagiert das BCD 739 auf Scheiben, die nicht mehr besonders gut in Schuß sind: Es vibriert dann deutlich spürbar, wobei die Performance auf kaum akzeptable Werte einbricht. Dem Umstand, daß bei Pearl viele Menschen einkaufen, die nicht gerade als Computerexperten zu bezeichnen sind, trägt das Handbuch kaum Rechnung: Zwei dünne Heftchen mit vier Seiten deutscher Anleitung machen bei auftauchenden Problemen wenig Hoffnung und sind einfach zuwenig.



Philips PCA 82 CR

Auch beim Philips prangt der Markenname unübersehbar auf der Schublade, was auch gar keine schlechte Idee ist, denn das Allerweltsdesign deutet sonst kaum auf die durchaus vorhandenen Qualitäten des Markenlaufwerks hin. Mit 167 ms liegt die durchschnittliche Zugriffszeit im Vorderfeld, lineare Lesevorgänge bewältigt das 82 CR mit 1210 KB/s auch bei kleinen Dateigrößen. Daß der CD-Pionier sein Geschäft versteht, zeigt sich auch bei weniger gut erhaltenen CDs: Scheinbar unbeeindruckt rauscht das Laufwerk mit seinem ausgeklügelten Korrekturalgorhithmus über verkratzte Scheiben, ohne allzuviel Zeit zu verlieren. Mit dem ausgezeichneten Handbuch, den externen Bedienungstasten Tasten für Audio-CDs und der kompletten Ausstattung entpuppt sich das Philips-Laufwerk als eines der empfehlenswertesten Angebote dieses Tests – vorausgestzt es paßt in den PC. Die Frontblende ist nämlich leider für viele 5,25"-Schächte um einen halben Millimeter zu breit.

Samsung SCR 830



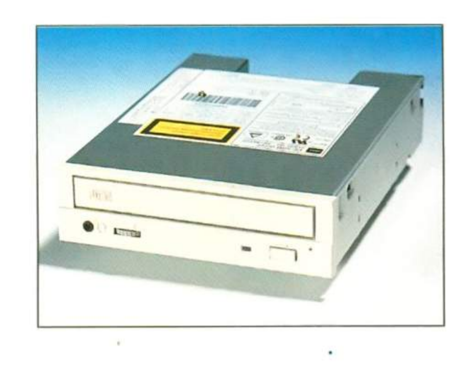
Einstimmig wurde das Erstlingswerk des koreanischen Elektronikriesen zur Schönheitskönigin dieses Tests gewählt. Sanft geschwungene Tasten und LEDs sowie der farbige Schriftzug bringen Glanz selbst in das trostloseste Towergehäuse. Helle Freude auch bei den dargebrachten Leistungen: Die superkurze Zugriffszeit von 128 ms ist hinter der des Teac die zweitschnellste, der Datendurchsatz von knapp über 1200 KB/s macht selbst das Installieren von Speicherfressern zu einer erträglichen Angelegenheit. Zwei, drei Schwächen leistet sich das SCR 830 aber dennoch: Der DOS-Treiber ist mit 21 KB relativ groß, die Fehlerkorrektur nur Durchschnitt, und es dauerte nach der Installation des CD-ROMs auf einmal doppelt so lange, bis das Floppylaufwerk (!) beim Bootvorgang gefunden wurde. Nichtsdestotrotz heimst Samsung aufgrund seiner Leistungsdaten bei gleichzeitig sehr günstigem Preis eine von zwei Power Play-Kaufempfehlungen ein.

Teac CD-58EK



Bei Teac ist nicht nur das Laufwerk selbst schnell: Mit einem Affenzahn fährt die Schublade lautstark aus und zieht die CD auch genauso flott wieder ein. Im Betrieb ist das CD-58EK dafür eines der leisesten Geräte, selbst bei leicht verformten CDs gibt es keine Spur von irgendwelchen Vibrationen. Die dargebrachten Leistungen schließlich waren rundum überzeugend. Egal, wie groß die Datenhäppchen sind, das Teac überträgt beim linearen Lesen die Daten konstant mit 1230 KB/s, also sogar etwas mehr als das Achtfache eines Singlespeeders. Hervorragend auch die Zugriffszeit: Im Schnitt 124 ms sind beste Voraussetzung für unbeschwertes Durchforsten von Datenbanken oder Multimediawerken wie Microsofts "Cinemania". Hätte Teac noch an Audiotasten zum Abspielen herkömmlicher Audio-CDs gedacht, könnte man von einem perfekten CD-Laufwerk sprechen. Zu einer Kaufempfehlung und zum Testsieger in diesem Konkurrenzumfeld reicht es allemal.

Toshiba XM-5602B



Hervorragende 130 ms beträgt die Zugriffszeit des äußerlich leicht vergilbt wirkenden Laufwerkes von Edelhersteller Toshiba. Die Datenübertragungsrate stimmt: Gerade mal fünf Minuten und zehn Sekunden dauert es, bis die halbe Power Play-CD auf die Festplatte rübergeschaufelt ist. Dabei hat in den meisten Fällen auch der Prozessor Schwerstarbeit zu verrichten, muß er sich doch mehr als bei der Konkurrenz dem Empfang der Daten widmen. Deshalb eignet sich das Toshiba nur für schnelle Rechner – und für saubere CDs. Gleich beim ersten gar nicht mal so tiefen Kratzer kommt es ins Straucheln, vor größeren Fehlern kapituliert es komplett. Letztendlich ist das Testergebnis für das häßliche Entlein aus einem bestimmten Grund dennoch erfreulich: Im Gegensatz zu früher sind Toshiba-Laufwerke nicht mehr wesentlich teuerer als die Konkurrenz – im Gegenteil, das 5602B gehört aufgrund der großen Verbreitung zu den preiswertesten "Achtern" im Umfeld.

Wearnes CDD-820



Auch das Laufwerk von Wearnes paßt, ähnlich dem Philips, nur mit Schwierigkeiten oder unter Umständen gar nicht in den Einbauschacht, weil die Kunststoffblende einen halben Millimeter zu hoch ist. Die Bezeichnung "Achtfach-Laufwerk" für das CDD-820 ist dabei fast etwas untertrieben. Mit Spitzenwerten von 1305 KB/s sind Installations- und Kopiervorgänge in kürzerer Zeit erledigt als bei allen anderen elf CD-ROM-Modellen. Quasi zum Ausgleich muß sich die Zugriffszeit von schlappen 218 ms ganz hinten im Feld einreihen. Damit eignet sich dieses Gerät weniger für Spiele , die ständig kleine Datenmengen nachladen. Das teilweise gewaltig vibrierende Laufwerk klingt manchmal wie ein startendes Motorrad und übertönt so manchen leiseren Soundeffekt. Da das Wearnes zu den preislich günstigsten Angeboten zählt, können wir über die ungewöhnlich große Kluft zwischen Übertragungsrate und Zugriffszeit gerade noch einmal hinwegsehen.

FAKTEN • FAKTEN • FAKTEN • FAKTEN

Name:	Creative Labs CD 820 E	Goldstar GCD-R580B	Mitsumi FX 810T	NEC CDR-1400	Octek CDR 688	Octek CDR 810	Pearl BCD 739	Philips PCA 82 CR	Samsung SCR-830 (POWER PLAY KAUFTIP)	Teac CD-58EK (POWER PLAY KAUFTIP)	Toshiba XM-5602B	Wearnes CDD-820
Hersteller/ Anbieter:	Creative Labs, 85774 Unterföhring	LG Electronics, 47877 Willich	Mitsumi Electronics, 41640 Neuss	NEC Deutschland, 85737 Ismaning	Ocean Computer, 30165 Hannover	Ocean Computer, 30165 Hannover	Pearl Agency, 79426 Buggingen	Philips, 20099 Hamburg	Samsung Electronics, 65843 Sulzbach	Teac Deutschland, 65205 Wiesbaden	Toshiba Europe, 41460 Neuss	Microtronica, 63303 Dreieich
Preis ca.:	230 Mark	230 Mark	220 Mark	210 Mark	190 Mark	250 Mark	200 Mark	220 Mark	180 Mark	180 Mark	200 Mark	190 Mark
mitgeliefertes Zubehör:												
Signalkabel:	ja	nein	nein	nein	ja	ja	ja	ja	nein	ja	nein	nein
Audiokabel:	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja	ja
Audio-Tasten-steuerung:	ja	ja	nein	nein	ja	ja	ja	ja	ja	nein	nein	ja
Benchmarks:												
Winmark 96*:	782 KB/s	809 KB/s	769 KB/s	818 KB/s	774 KB/s	914 KB/s	732 KB/s	815 KB/s	845 KB/s	858 KB/s	830 KB/s	761 KB/s
lineares Lesen:	1196 KB/s	1166 KB/s	1200 KB/s	1175 KB/s	1181 KB/s	1492 KB/s	1185 KB/s	1210 KB/s	1226 KB/s	1232 KB/s	1255 KB/s	1305 KB/s
Zugriffszeit:	182 ms	169 ms	184 ms	142ms	211ms	213 ms	223ms	167ms	128 ms	124ms	131ms	218ms
Fehlerkorrektur:	sehr gut	befriedigend	ausreichend	sehr gut	befriedigend	befriedigend	ausreichend	gut	befriedigend	gut	ausreichend	ausreichend
Gesamturteil:	gut	gut	befriedigend	sehr gut	befriedigend	befriedigend	ausreichend	gut	sehr gut	sehr gut	gut	befriedigend

*Dieser Wert kommt dem alltäglichen Betrieb am nächsten, da hier verschiedenste Operationen durchgefürt werden, bei denen auch die Zugriffszeit eine Rolle spielt

FAZIT

Dieser Vergleichstest brachte gleich mehrere interessante Fakten ans Tageslicht: Erstens waren die Unterschiede in der Leistung schon bei den Benchmarks relativ gering, im Praxis- und Alltagstest dann großteils gar nicht mehr spürbar. Hier zeigt sich eben doch, daß die Hersteller die Technik in dieser Hinsicht im Griff haben. Auffälliger waren die Unterschiede bei der Fehlerkorrektur. Ist eine verkratzte Spur für das eine Laufwerk ein unüberwindbares Hindernis, so verlangsamt das andere nur kurz, um sich dann wieder mit voller Geschwindigkeit der eigentlichen Aufgabe, dem Datenlesen, zu widmen. Dazu ist allerdings eines zu sagen: Werden CDs halbwegs ordentlich behandelt, gibt es mit allen Geräten so gut wie keine Probleme.

Zweitens zeigte das Zehnfachlaufwerk deutlich, daß das Ende der Fahnenstange langsam erreicht ist. Die höhere Datenübertragungsrate bringt so gut wie nichts, außerdem ist die Zugriffszeit, mit der der erhöhte Datenfluß erst so richtig zum Tragen kommt, seit den Quadrospeed-Modellen in etwa gleich geblieben. Deren Besitzer können sich einen Umstieg denn auch getrost sparen, die allerwenigsten Programme nutzen die überschüssige Leistung aus, MPEG-Filme z.B. laufen sowieso nur mit 150 KB/s. Dafür sind, abhängig von der Rotationsgeschwindigkeit, vermehrt Vibrationen spürbar, die ein relativ schnelles Ableben fürchten lassen. Aber bis es soweit ist, sind sicher schon Modelle mit 24facher Umdrehungsgeschwindigkeit auf dem Markt...

Zu einem Kauftip brachten es letztendlich das Samsung SCR 830, bei dem das Innere hält, was das attraktive Äußere verspricht, und das Teac CD-58EK, das in praktisch allen Disziplinen überzeugte. Beide gehören außerdem zu den günstigsten Typen, die zu haben sind. Erfreulich: Eine ausgesprochene Niete war bei dem Dutzend nicht dabei.

Mega Discs schon ab 5,–*

CDs



DM 5,–*
CD 388793
Pur · Abenteuerland



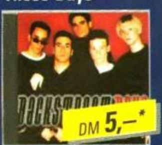
DM 5,–*
CD 394445
Sting · Nothing Like The Sun



DM 5,–*
CD 387019
Bon Jovi · These Days



DM 8,50*
2 CDs 395244
Viva Dance · Vol. 4



DM 5,–*
CD 394239
Backstreet Boys · Backstreet Boys



DM 5,–*
CD 395236
Die Schlümpfe · Alles Banane Vol. 3



DM 8,50*
2 CDs 395053
Hitbreaker 4/96



DM 5,–*
CD 394346
Caught In The Act · Forever Friends



DM 5,–*
CD 395004
Mark Knopfler · Golden Heart

DM 8,50*
2 CDs 394338
Bravo Hits 13



DM 5,–*
CD 395012
Los del Rio · Fiesta Macarena



DM 5,–*
CD 395079
Robert Miles · Dreamland



DM 5,–*
CD 395087
Scorpions · Pure Instinct





DM 8,50*
2 CDs 395111
Maxi Dance Sensation 22



DM 5,–*
CD 394742
The Kelly Family · Wonderful World



DM 5,–*
CD 396564
Gute Zeiten, schlechte Zeiten · Vol. 8



DM 5,–*
CD 396549
Mr. President · We See The Same Sun

* zzgl. DM 3,– Versandkosten

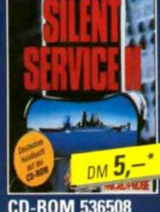
CD-ROMs



DM 5,–*
CD-ROM 093674
SAT 1 ran Multimedia



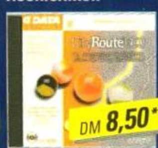
DM 11,–*
CD-ROM 093682
Bertelsmann Rocklexikon



DM 5,–*
CD-ROM 536508
Silent Service 2



DM 8,50*
CD-ROM 093773
Mathe Blaster II

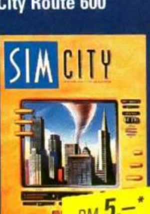


DM 8,50*
CD-ROM 095927
City Route 600



DM 5,–*
CD-ROM 536516
Tornado

DM 10,–*
CD-ROM 536540
Comanche Compilation

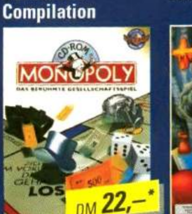


DM 5,–*
CD-ROM 536599
Sim City



DM 48,50*
CD-ROM 536557
Die Fugger 2

DM 5,–*
CD-ROM 095935
Telefonbuch für Deutschland



DM 22,–*
CD-ROM 536565 **
Monopoly



DM 30,50*
CD-ROM 536573 **
Hugo 3

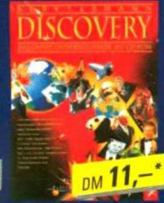


DM 18,50*
CD-ROM 536581
Star Wars Collection

DM 34,50*
CD-ROM 536607 **
Formel 1 Manager



DM 34,50*
CD-ROM 536615 **
Conquest Of The New World



DM 11,–*
CD-ROM 536631 **
Discovery



DM 34,50*
CD-ROM 536532 **
Ascendancy

Alle CD-ROMs USK 16 frei – für MS-DOS und Windows ab 486 / 4 MB, 8 MB**

Gratis

Diese tolle 35mm-Focus-Free-Kamera erhalten Sie als Dank für Ihr Interesse am Bertelsmann Club. Sie können sie auf jeden Fall behalten, auch wenn Sie letztlich nicht von den Vorteilen des Clubs überzeugt sein sollten.

Das sind Ihre Vorteile:

- **Das Test-Paket für Neumitglieder – 10 Tage risikolos testen!** Wir machen Ihnen das Kennenlernen so leicht wie möglich. Sie erhalten 2 Titel Ihrer Wahl zum Super-Preis, den großen Katalog mit über 1000 aktuellen Angeboten, die Begrüßungsmappe mit allen wichtigen Informationen rund um den Club und weiteren Angeboten, sowie die tolle 35 mm-Focus-Free-Kamera GRATIS!
- **Der Club-Katalog – das Beste aus Buch, Musik und Video!** Sorgfältig für Sie zusammengestellt. Mit allen wichtigen Titeln aus den Bestseller-Listen und Hitparaden. Zusätzlich: topaktuelle Deutschlandpremieren, die es nur im Bertelsmann Club gibt!
- **Jede Menge Preisvorteile und die Geld-zurück-Garantie!** Wenn Sie innerhalb von 3 Monaten eines unserer Bücher woanders in vergleichbarer Ausstattung zum gleichen Preis oder günstiger finden, erhalten Sie Ihr Geld zurück. Garantiert!
- **Einkaufen – Immer und überall. Ganz nach Lust und Laune!** Suchen Sie in Ruhe zu Hause aus dem Katalog aus. Bestellen Sie rund um die Uhr – per Telefon, Fax oder Post. Oder kommen Sie einfach in eine der 300 Bertelsmann Club Filialen – eine ist auch in Ihrer Nähe!



Mein Vorteils-Coupon

JA, ich möchte die Bertelsmann Club-Vorteile kennenlernen, da ich zur Zeit kein Kunde beim Club bin. Schicken Sie mir 10 Tage zur Ansicht:

Hier meine 2 Wunsch-Titel: (Bestell-Nr. eintragen!)

1 ☐☐☐☐☐☐ 2 ☐☐☐☐☐☐

Ich bezahle meine 2 Artikel per Rechnung (* zzgl. DM 3,– Versandkosten). Nur wenn ich meine Artikel behalte, habe ich das Anrecht, auch künftig die Bertelsmann Club-Kundenvorteile zu nutzen. Dieses Anrecht gilt zunächst für 2 Jahre und verlängert sich automatisch um jeweils 1 Jahr, wenn ich nicht 3 Monate vor Ablauf schriftlich darauf verzichte. Ich erhalte 4 mal im Jahr gratis den Katalog, aus dem ich mindestens einen Artikel kaufe. Komme ich bis zum angegebenen Termin im Katalog nicht dazu, wird mir der Spitzentitel des Quartals zugeschickt.

Coupon abschicken an: Bertelsmann Club, 33302 Gütersloh
Belieferung auch in der Schweiz und Österreich möglich.

Frau ☐ Herr ☐ (bitte ankreuzen)

Vorname Nachname A UC 01294/00420

Straße/Nr.

PLZ Ort

Geburtsdatum Telefon *(für Informationen und Rückfragen)*

Kauf ohne Risiko: Alles, was ich hier bestelle, erhalte ich für 10 Tage zur Ansicht – mit vollem Rückgaberecht.



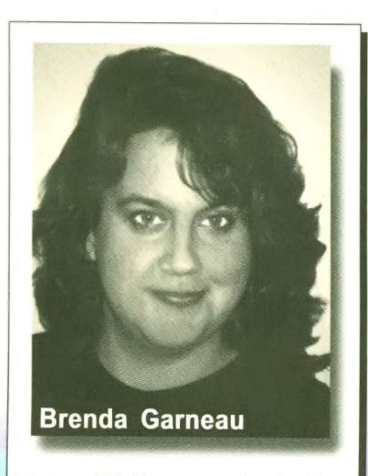
Datum Unterschrift *(des Erziehungsberechtigten, falls ich noch keine 18 Jahre alt bin)*



LUCAS ARTS

Interview mit Steve Dauterman

Produktionsleiter Steve Dauterman über die kommenden Highlights der Ausnahme-Company



Brenda Garneau

Unsere US-Korrespondentin führt jeden Monat Interviews mit bekannten Persönlichkeiten der Computerspiel-Branche.

Ob in „X-Wing vs. TIE Fighter" auch dieser T-Wing geflogen werden kann, ist noch unklar. Zumindest ins Cockpit des „Z-95" werdet Ihr sicher steigen.

Der altbekannte TIE Bomber

Die Branche liebt, haßt und beneidet es gleichzeitig, dieses erstaunliche Reich, das von Uncle George beherrscht wird. Alles was sie anfassen, wird zu Gold, und obwohl andere Designer oft sagen, "das kann ich besser", schaffen sie es nur selten. Sie besitzen eine lange Reihe von Hits wie "Full Throttle", "DF", "Rebel Assault", "TIE Fighter" und "X-Wing" und es folgen weitere, wie "Outlaws", "Jedi Knight" und das lang erwartete "X-Wing vs. TIE Fighter". Doch noch wichtiger als ihre Vergangenheit ist ihre Zukunft. Sie verfügen über die talentiertesten Mitarbeiter der Branche, über LucasFilm und Industrial Light and Magic, die bekannteste Special Effects-Schmiede der Welt. Immer wieder ist die Rede von "George´s Vision", eine Sache, die niemand in Worte faßt, egal, wie oft man nachfragt. Sie drückt sich auch mehr in einem Gefühl als in Worten aus, ein Gefühl, daß ein jeder Mitarbeiter die Freiheit besitzt, seine ganze Kreativität einzusetzen, auch wenn das bedeutet, daß man weniger Spiele veröffentlicht und dadurch weniger Geld verdient.

Die Firma selbst wurde 1982 von George Lucas gegründet, dem Filmemacher hinter der "Star Wars"-Serie, in der Hoffnung, ein interaktives Element in seine "Vision" von einer State of the art-Unterhaltungsfirma einzubringen.

Schon ein flüchtiger Blick auf ein LucasArts-Spiel beweist, wie durchdacht diese Vision war, und wieviel ein jedes Produkt, sei es Film oder Spiel, von seinen Schwesterfirmen profitiert. Die Kameraführung in "Full Throttle", die Art in der die Musik mit bestimmten Situationen variiert, wie es in einem guten Film der Fall ist, oder die beeindruckenden Spezialeffekte in einem George Lucas-Film, geben einem einen Eindruck davon, wie diese Firmen zusammenarbeiten.

Das ist kein Zufall. Obwohl sie so eigenständig wie möglich zu bleiben versuchen, werden sie doch alle vom selben Mann mit der einen, einzigartigen Vision geleitet. Die Spiele, die unter dieser Vision entstehen, setzen sich mitunter aus den unterschiedlichsten Bestandteilen zusammen. Nehmen wir zum Beispiel "Outlaws". Es ist eine Art "Full Throttle", gemischt mit "DF" im Wilden Westen, eine Zusammenstellung, die auch der phantasievollste Spieler sich nicht besser hätte ausdenken können. Es ist eine eigenartige Mixtur, dennoch nicht verrückter als ein Rocker, der einen Mörder sucht, während er die Produktion von Kleinlastwagen zu stoppen versucht ("Full Throttle").

Laut Steve Dauterman, dem Leiter der Entwicklungsabteilung, gewährt LucasArts seinen Angestellten eine kreative Umgebung und jegliche Unterstützung, so daß die Designer ihre Ideen unbeschwert verfolgen können. Diese Arbeitsweise schafft Klassiker, eine Tatsache, von der Steve Dauterman sehr wohl weiß.







Der abtrünnige Söldner Kyle Katarn im Clinch mit dem Dunklen Jedi Jerec

Die Grafik- und Musikabteilung von LucasArts gelten als vorbildlich, und selbst bei ihren jüngsten Produkten schaffen sie es, der "Rendere es und sie werden es kaufen"-Mentalität nicht nachzugeben. Die Künstler spezialisieren sich vor allem auf Gebieten wie Bildender Kunst, traditioneller Animation, Grafikdesign, Technisches Zeichnen, Architektur und Videoproduktion und machen so das beste aus 2D-Animationen und 3D-Grafiken, während die Motion Capture-Elemente den Spielen das gewisse Etwas verleihen. Mit der gleichen Sorgfalt wird die Musik von einem ganzen Team von Musikern komponiert, die sich des patentierten iMUSE-Systems bedienen. iMUSE erlaubt der Musik und den Soundeffekten eines Spieles spontan auf unvorhersehbare Aktionen des Spielers zu reagieren. Das führt dazu, daß der Musik die gleiche Qualität und der gleiche Stellenwert zukommt wie in einem Film. So werden Tempo, Stimmung und Spannung vermittelt, was dem Spieler unzählige dramatische Momente beschert.

Das soll nicht heißen, daß LucasArts perfekt ist, das soll aber auch nicht heißen, daß sie Antworten auf sämtliche Fragen haben. Aber sie tun dort im kalifornischen San Rafael etwas sehr Großartiges. Das ist jeder Person *in* dieser Branche bewußt und jeder, der die Spiele von LucasArts kennt und deshalb spielt, wird sich dessen ebenfalls bewußt.

In diesem Interview mit Steve Dauterman versucht Power Play zu ergründen, warum dies der Fall ist.

Power Play: In der Branche heißt es, ihr wärt die Nummer eins der Spielehersteller. Was bringt Euch an diese Position?

Steve Dauterman: Der Enthusiasmus, mit dem die Leute hier arbeiten, spiegelt sich in unseren Produkten wider. Diese Dinge lassen sich nicht vortäuschen. Ein Spieler merkt sofort, ob ein Produkt gut durchdacht ist und genug Leidenschaft investiert wurde.

PP: Wie lange braucht ihr, um ein Spiel fertigzustellen?

Steve: Die Entwicklungszeiten für unsere Spiele belaufen sich auf 14 Monate bis zu zwei Jahren, was eine ganze Menge ist. Unsere Strategie ist es, lieber weniger, dafür aber bessere Produkte als manch andere Hersteller herauszubringen. Jeder Titel soll etwas Besonderes sein und für sich alleine bestehen können. Immer mehr Entwickler schließen sich dieser Philosophie an.

PP: Habt ihr jemals ein Spiel programmiert, das sich für euch unerwartet gut verkauft hat?

Steve: Das war mit Sicherheit "Rebel Assault". Nicht wegen des Spiels, sondern wegen des Marktes. Zu der Zeit gab es nur sehr wenige PCs mit CD-ROM-Laufwerken. Eigentlich gingen wir "Rebel Assault" nur an, um mehr über den Gebrauch von 3D-Studio und SGIs zu lernen. Das bestverkaufteste CD-ROM-Produkt lag damals um die 10 000 abgesetzte Einheiten. Wir haben aggressiv geplant und uns 25 bis 50 000 erhofft, doch als "Rebel Assault" dann schließlich die 1 000 000-Grenze sprengte, waren wir fas-

STEVE DAUTERMAN

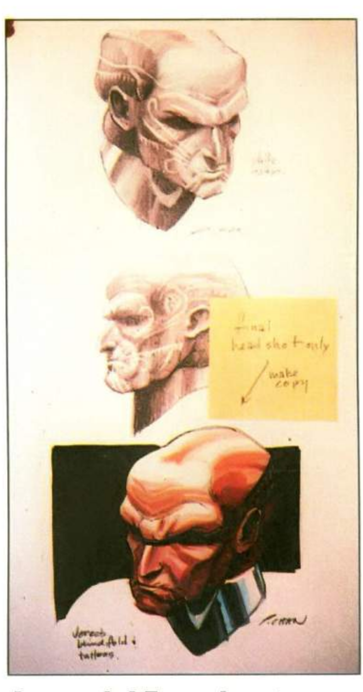


Zusammen mit Präsident Jack Sorensen berichtet Steve Dauterman, der Leiter der Entwicklungsabteilung, direkt an George Lucas.



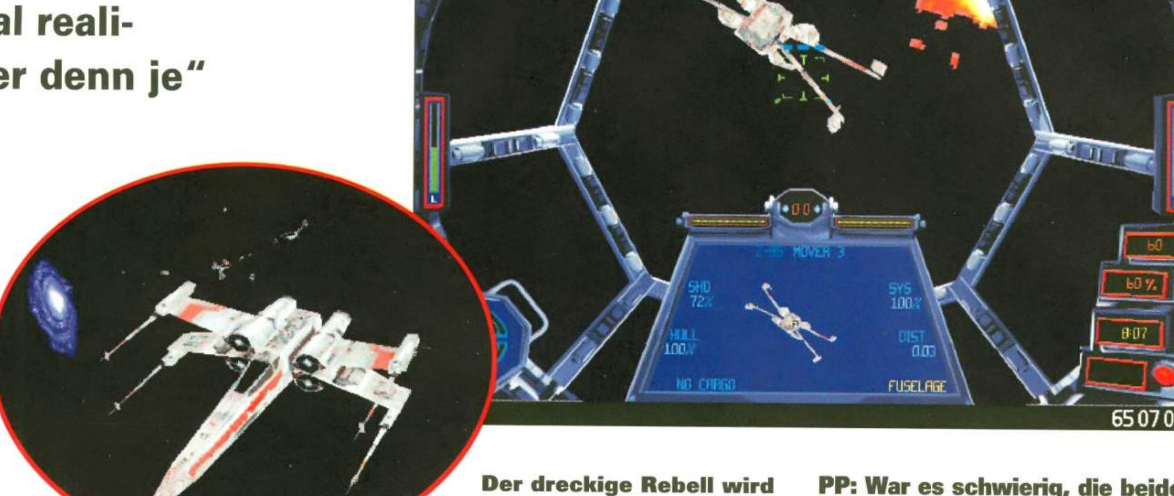
▲ „Jedi Knight"-Cutscenes: Der Droide „IG-88" war bereits an Boba Fetts Seite zu sehen

◄ Sein Shuttle hat Kyle seit seinem ersten Auftritt im mittlerweile indizierten Vorgänger behalten

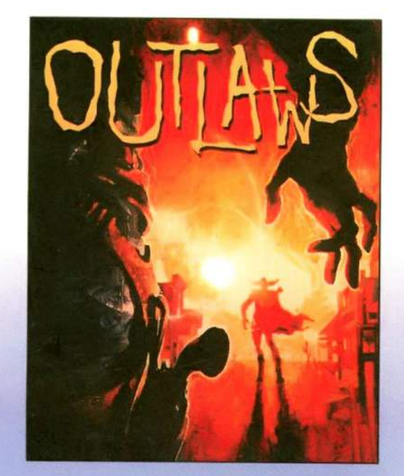


Jerec wird Euer oberster Gegner in „Jedi Knight" sein

„Das Fliegen in X-Wings und TIE Fighters wird diesmal realistischer denn je"



Der dreckige Rebell wird bald lernen, was imperiale Feuerkraft bedeutet





sungslos. Zusammen mit "Myst" und "7th Guest" hat es den CD-ROM-Markt definiert und zu dem gemacht, was er heute ist.

PP: Für das nächste halbe Jahr habt ihr einige neue Titel angekündigt. Besonders "X-Wing vs. TIE Fighter" findet schon im Vorfeld größte Beachtung.

Steve: Ja, das Fliegen in X-Wings und TIE Fighters wird diesmal realistischer denn je. Außerdem bekommt "DF" Anfang 1997 (indiziert) einen Nachfolger, der "Jedi Knight" heißen wird. Es ist allerdings nicht nur eine Fortsetzung, denn wir haben die gesamte Technologie bis hin zur 3D-Engine erneuert. Es ist außerdem unser zweites Spiel, in das wir Videos mit Schauspielern integrieren werden. Lediglich die Story wird wirklich und im eigentlichen Sinne fortgesetzt. Es geht wiederum um Kyle Katarn, den wir erstmals in "DF" vorstellten. Ein wirklich interessanter Aspekt ist die Tatsache, daß man als Kyle während des Spielverlaufs die Seiten der Macht wechseln kann. Es wird auch Gefechte mit Lichtschwertern und einen Netzwerk-Modus geben.

PP: Nochmal zu "X-Wing vs, TIE Fighter". Wie kam es dazu zwei Spiele "zusammenzulegen"? Wollten das die Spieler oder sollte sich die Engine einfach noch ein weiteres Mal rentieren?

Steve: Das war einfach eine logische Schlußfolgerung und hat sich so ergeben. Es gibt doch nichts größeres, als sich mit einem Freund im Netz zu duellieren, besonders dann, wenn man zwei so unterschiedliche Raumschiffe steuern kann. Bislang fehlten uns für eine einfache Verwirklichung die technischen Voraussetzungen.

PP: War es schwierig, die beiden verschiedenen Engines zur Zusammenarbeit zu bewegen?

Steve: Die Engine für "X-Wing vs. TIE Fighter" wurde komplett neu programmiert. Die Programmierer haben lediglich ihre Kenntnis, wie man interessante Situationen und Kampagnen gestaltet, übernommen und in eine neue Netzwerktechnologie verpackt. Natürlich gibt es alte Code-Teile, die übernommen wurden. Doch schon aufgrund der Windows 95 Kompatibilität mußte ein komplett neuer Ansatz gemacht werden. Windows 95 half uns sehr dabei, den Netzwerkmodus zu verwirklichen, weil die Verbindung zweier Computer bei diesem Betriebssystem so leicht gemacht wird.

PP: Die meisten Entwickler machten sich beim Erscheinen von Windows 95 Sorgen. Hat die Umstellung die Arbeit bei LucasArts erleichtert?

Steve: Oh ja. Wir haben uns wegen Windows 95 nie den Kopf zerbrochen. Schon die Beta-Versionen fanden wir sehr gut, schließlich zeigte sich Microsoft gegenüber der Spielebranche auch sehr kooperativ. Wir waren also von Anfang an ausgesprochen euphorisch. Wir machten uns mehr



Für LucasArts ist der Edutainmenttitel „Mortimer" ein echtes Experiment

Sorgen darum, wie schnell die Spieler sich dazu bereit erklären würden, umzusteigen. Das geschieht nämlich langsamer als uns lieb ist – aber immerhin überhaupt.

PP: Wohl eher zwangsweise. Wenn Microsoft sich dafür entscheidet, bleibt einem keine Wahl, es sei denn man programmiert sich seine eigenen Spiele.

Steve: Stimmt. Aber nur aus alter Gewohnheit an etwas festhalten zu wollen, ist sicherlich nicht der richtige Weg.

PP: "Outlaws", eine Mischung zwischen "Full Throttle" und "DF", spielt in einem Western-Szenario. Mit der Ausnahme von "The Oregon Trail", das viele Leute verwirrte, weil es einst überraschenderweise die Auszeichnung "Rollenspiel des Jahres" von der Software Publisher's Association erhielt, ist die Westernwelt auf PCs so gut wie nicht präsent. Wie kamt Ihr auf ein Spiel wie "Outlaws"?

Steve: Die Idee dazu hatten wir schon vor Jahren. Wir sind immer auf der Suche nach neuen Themen, und schließlich haben wir hier einige Fans der alten Clint Eastwood-Filme bei LucasArts sitzen. Erst als wir die "DF"-Engine besaßen, konnten die Pläne konkrete Formen annehmen. Ich wundere mich, warum noch nicht mehr Leute darauf gekommen sind. Das Team, das an "Outlaws" arbeitet, ist jedenfalls extrem enthusiastisch. Darauf achte ich immer am meisten – daß die Leute, die eine Geschichte erzählen sollen, sie gerne erzählen.



Ein Dutzend gefährlicher Gesetzloser wird Euch in „Outlaws" die Zähne zeigen

PP: "Outlaws" wird mit Spaghetti-Western verglichen. Ist das Spiel mehr lustig oder mehr "Clint", also rauh, ernst und mit unablässig rauchenden Colts?

Steve: Es hat eine straighte Story und besteht zu einem Großteil aus Action. Sicherlich haben wir alle Klischees eingebaut, die man so kennt, aber das ist es ja auch, was einen Spaghetti-Western unterhaltsam macht. Im Grunde genommen geht es um das Böse gegen das Gute, gewürzt mit all den typischen legendären Charakteren, die man in einem Western-Szenario antreffen kann.

PP: Mit "Full Throttle" habt Ihr etwas eingeführt, was ich sehr cool fand: eine richtige Band steuert echte Songs bei, nicht nur die synthetischen Klänge, die man sonst in Computerspielen hört. Mit der Ausnahme von The Fat Mans Band, die schon in einigen Spielen mit Musikstücken unterschiedlichster Natur ihren Auftritt hatte, wird das nicht oft gemacht. Wird das in "Outlaws" oder anderen Produkten eine Fortsetzung erfahren?

Steve: Bei "Full Throttle" paßte das zum ganzen Konzept. Ein paar Jungs hier kennen die Band, ihr Hardrocksound paßte ideal zum Spiel, alles lief sehr problemlos ab. Wir haben sicherlich nicht geplant, weitere unbekannte Bands zu entdecken und ihre Musik in unsere Produkte zu integrieren. Wenn es sich aber so ergibt und die Musik zur Story paßt, gibt es keinen Grund, sich davor zu verschließen. Bei "Star Wars"-Spielen funktioniert das natürlich nicht. Wir sind da an ein bestimmtes Musik-Schema gebunden (Lacht).

PP: Vor ungefähr 15 Jahren erschienen eure "Star Wars"-Filme. Jetzt sieht es mit Filmen wie "Independence Day" so aus, als würde Science Fiction ein großes Comeback, möglicherweise auch in der



Marshal James Anderson geht in Deckung



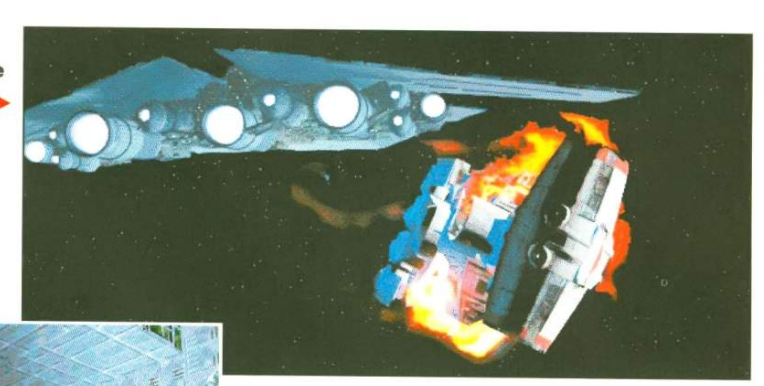
Kurze Cinematics sind direkt in den Spielverlauf integriert



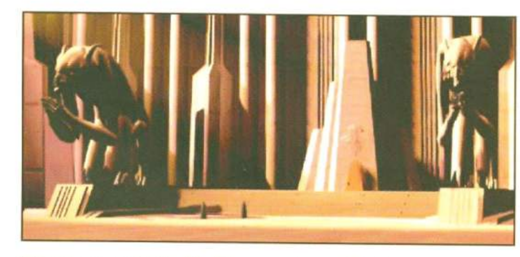
Das Grafiksystem des „Spaghetti-Westerns" basiert teils auf der Technik des Vorgängers zu „Jedi Knight", teils auf der von „Rebel Assault", wurde jedoch auf SVGA getrimmt.



Aus der Traum: Eine Corellianische Corvette geht in Flammen auf



Bislang läuft „Jedi Knight" nur mit „Rendition"-3D-Beschleuniger



Monumental: Kulisse einer Cutscene



Wahrlich meisterhaft: Mortimer-Comicanimationen

„George interessiert sich sehr dafür, wohin sich unsere Industrie entwickelt."



Spiele-Szene, erleben. Kannst du erklären, warum "Star Wars" immer noch so populär ist?

Steve: Science Fiction ist für den Spielemarkt ein traditionelles Thema, weil die meisten Spieler gleichzeitig auch Science Fiction-Fans sind. Die ungebrochene Popularität von "Star Wars" überrascht uns selbst. Vielleicht ist es damit zu erklären, daß wir immer dem Universum und George Lucas´ Vision einer qualitativ guten Story treu geblieben sind. Wir lassen den Produkten ihre Zeit und wollen damit sichergehen, daß sie dem Image unserer Company und der "Star Wars"-Lizenz gerecht werden. Der erste "Star Wars"-Film wird im Februar 1997 wiederveröffentlicht werden. Es wurden Trailers in Kinos gezeigt und die Leute erhoben sich von ihren Sitzen und applaudierten wie rasend! Das ist bemerkenswert. Es gibt immer noch Appetit auf "Star Wars", der noch nicht gestillt wurde.

PP: Du erwähntest Georges Vision. Wieviel hat er wirklich mit dem Tagesgeschäft, den Entscheidungen und der Entwicklung von LucasArts zu tun?

Steve: Natürlich ist er nicht tagtäglich präsent, weiß aber sehr wohl über alle Abläufe bescheid. Unser Präsident berichtet ihm jeden Monat. Er interessiert sich sehr dafür, wohin sich die Spieleindustrie entwickelt. Er ist mit dem Schreiben der Scripts für seinen nächsten Film so beschäftigt, daß es unmöglich wäre, noch mehr präsent zu sein. Wenn ich über seine Vision rede, dann meine ich damit die Freiheit, die er seinen Leuten läßt, damit diese ihre ganze Kreativität entfalten können.

PP: Wie arbeitet eure Entwicklungsabteilung, in welchem Ausmaß profitiert ihr von eurer Film-Abteilung?

Steve: Wir sind sehr unabhängig und eigenständig. Natürlich bringt die Firmennähe zu unserer Film-Company und Industrial Light and Magic jede Menge Anregungen, "Star Wars" und "Indiana Jones" bestimmen viel unsere Produkte. Oft arbeiten wir mit ILM zusammen, besonders wenn sie computergenerierte Modelle haben, die wir für unsere Spiele verwenden können. Wenn wir ein neues "Star Wars"-Spiel wie jetzt "Jedi Knight" machen, muß das von unserer Film-Company "genehmigt" werden. Es wird sichergestellt, daß die Story und die Charaktere mit der globalen Themenstrategie übereinstimmen.

PP: Alle Dinge wie Kamerawinkel oder filmähnliche Elemente fallen euch also selbst ein. Es ist nicht so, daß ihr aus den Filmstudios den Rat der hoch bezahlten Hollywood-Jungs einholt, nach dem Motto "Schickt uns den besten Regisseur usw."?

Steve: Nein, wir sind da sehr unabhängig. Im Falle von "Outlaws" setzten wir uns mit Rick McCalen zusammen, der der Produzent unserer jüngsten Filme ist, damit er uns jemanden zur Verfügung stellte, der uns beim Verfassen des Drehbuches ein wenig unter die Arme greifen sollte. Er nannte mir den Namen eines Typen, der an der TV-Serie "Young Indiana Jones" mit gearbeitet hatte. Er steuerte einige Dialoge für das Spiel bei. Es ist schön, diese Art von Hilfe und Talent zur Verfügung zu haben, wenn man sie braucht. Doch grundsätzlich entstehen alle hier entwickelten Spiele sehr unabhängig und ausschließlich projektbezogen.

PP: Ich bin mir nicht sicher, was du unter "projektbezogen" verstehst.

Steve: Die Leute, die hier an individuellen Projekten arbeiten sitzen in so etwas wie ihrer eigenen kleinen Firma. Sie sollen an ihrem Spiel

arbeiten, wir versuchen sie dabei so wenig wie möglich zu stören. Nur selten muß ich einschreiten und Dinge sagen wie, "das stimmt nicht mit dem "Star Wars"-Universum überein. Vielleicht solltet ihr dies oder das noch einmal überdenken". Das kommt aber sehr selten vor. Die Leute hier sind so talentiert, daß wir selten Hilfe von außen benötigen. Wir versuchen erst einmal alle Probleme intern zu lösen, bevor wir um Unterstützung bitten. Ich würde meine Leute übergehen und sie enttäuschen, wenn ich nicht zuerst einmal versuchen würde, sie selbst zur Lösung der Probleme heranzuziehen.

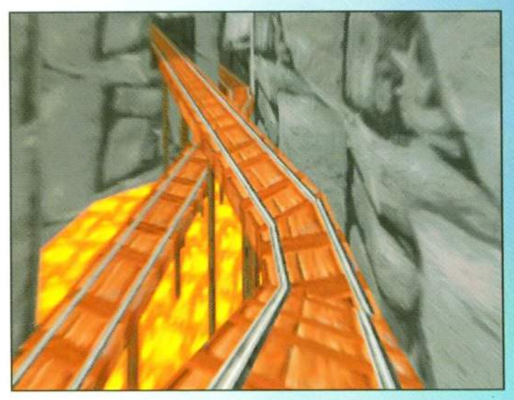
PP: Du hast erwähnt, daß ihr bei allen Aspekten, wie zum Beispiel der Musik, euer Bestes gebt. Es gibt viele Firmen, die das behaupten, es aber nicht tun.

Steve: Michael Land, der Leiter der Musikabteilung, ist ein unheimlich kreativer Kopf. Nicht nur, daß er ein exzellenter Musiker ist, sondern er beherrscht auch die Technologie perfekt. Er und seine Leute entwarfen vor einigen Jahren das iMUSE-System, welches erstmals die Musik auf die Stimmung eines Spiels abstimmte. Das unterschied sich sehr von dem, wie die anderen Firmen ihre Musik in die Spiele brachten. Wo andere nur Fahrstuhlmusik für den Hintergrund komponierten, wollten unsere Jungs die Musik zu einem Bestandteil des Spiels machen, ganz so, wie es in einem Film der Fall ist.

PP: Eure Teams stecken jede Menge Leidenschaft in die Spiele. Logischerweise muß man Leidenschaft geben, um sie auch zurückzubekommen. Was tut ihr bei LucasArts, um zu erreichen, daß die Teams dieses Engagement bringen?

Steve: Jedes Jahr halten wir große "4th of July"- und Weihnachtspartys ab, welche phänomenal sind. Doch viel mehr ist es die ganze Atmosphäre bei LucasArts, die motiviert.

PP: Du hast sicher schon von Dilbert gehört. Als derjenige, der versucht, alle Abteilungen zusammenzubringen, was würdest du als deine herausragendste Dilbert-Managereigenschaft bezeichnen?



Tempel des Todes? Einer der „Outlaws"-Aufträge schickt Euch auf eine Lorenfahrt

Steve: Ich bin sehr herrschsüchtig. (Lacht) Ich und Jack Sorensen, der Präsident dieser Firma, wissen, daß alles, was wir hier tun, in erster Linie Geschäft ist und kein Vergnügen, aber wir schaffen es nicht, den Leuten die Stimmung zu verderben. (Lacht) Oft müssen wir rein geschäftliche Entscheidungen treffen, die für einige Leute hier nur sehr schwer zu verstehen sind. Doch diese Entscheidungen stellen sicher, daß wir hier alle weiter arbeiten können und auch in Zukunft gute Spiele veröffentlichen. Ist das eine typische Dilbert-Eigenschaft? Ich weiß nicht, ob ich überhaupt eine besitze. Ich feuere jedenfalls nicht Leute, nur weil sie einmal privat telefonieren. (Lacht)

PP: Im Internet sagen die Leute, daß euer Spiel "Afterlife" eure Version von "Sim City" ist...

Steve: Das verstehe ich als Kompliment. Das war zwar keine Absicht, aber es ist nun mal das gleiche Genre. Dennoch wollten wir etwas ganz anderes erzielen, indem wir eine Prise typischen LucasArts-Humors einbauten.

PP: Wird es nach "Full Throttle" ein weiteres Adventure geben?

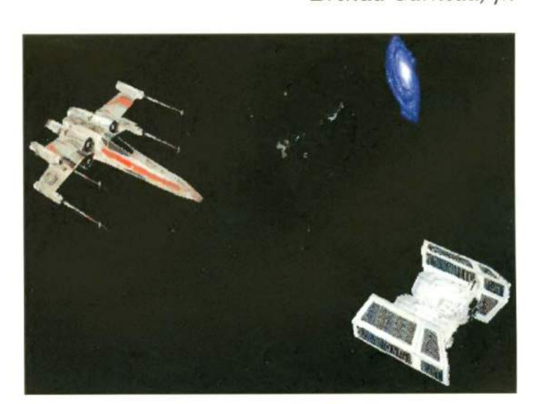
Steve: Mit Sicherheit. Wir werden unsere Pläne für ein neues Adventure anläßlich der ECTS in London bekanntgeben, also hoffe ich, daß die Power Play dort ihre Ohren aufsperrt.

Brenda Garneau/fh





Durch Texturen wirkt dieser „Victory"-Sternzerstörer gleich viel imposanter



Chancenlos: Der träge TIE Bomber wird nicht mehr lange existieren.

„Afterlife" ist LucasArts´ erste Wirtschaftssimulation

Power Post


Peter Steinlechner

Wenn der Power-Postmann zweimal klingelt, sind hoffentlich wieder viele neue Leserbriefe und eMails im Briefkasten.

MagnaMedia Verlag AG
Redaktion Power Play
Kennwort: Power-Post
Postfach 1304
85531 Haar bei München

Online: CompuServe–Teilnehmer schreiben an die Adresse

75162,405

Die Mitglieder anderer Online-Dienste wie z.B. Internet oder T-Online schicken ihre Post an

75162.405@compuserve.com

Wichtig: Aus CompuServe heraus müssen die Zahlen durch ein Komma, bei allen anderen Diensten durch einen Punkt getrennt sein! Weil diese E-Mail-Adresse momentan nicht nur für Leserbriefe vorgesehen ist, schreibt bitte in die "Betreff"-Zeile das Wort **Leserbrief.**

Bartmut

Zuerst mal zum „Klugscheißer": Die Kolumne ist wirklich spitze, weil sie so ziemlich das einzige ist, was ich als eifrige „Ab-und-zu" Power Play-Leserin (mit recht bescheidenem Computerwissen) ohne Konsultation des Fachwörterbuchs lesen kann. Außerdem bin ich hellauf begeistert von der Gehässigkeit (unter Profis: „Zynismus"), die sich quer durch diese Kolumne zieht.
Doch beim Lesen Eures Julihefts (08/96) stockte mir aus zwei Gründen der Atem:
a) die Geschichte mit dem „multimedialen Schminkkurs" war doch etwas zu kraß ausgefallen. Oder ist es Sinn und Zweck, daß Mann die wenigen weiblichen Computerspieler/innen mit solch harten Worten vergrault?
b) mein Lieblingsredakteur Hartmut (bist Du es wirklich, ich hätte Dich fast nicht erkannt) ist plötzlich total bartlos!
Gerade jetzt, wo Du ohne Schwierigkeiten als „Ivanhoe – Der schwarze Ritter" Teil 2 hättest antreten können... Mußte dieser Schock sein – man muß doch auch als Chefredakteur an seine Fans denken oder?
Ich hoffe, Du freust Dich über diese konstruktive Kritik (und läßt vielleicht Deinen Bart wieder wachsen), denn sonst seid Ihr absolut Top.

Carola Schmidt, Hauzenberg

Game Girl

Hartmuts Artikel in Power Play 08/96, S. 25 über die moderne „Jung-Frau" hat mir einigermaßen aus der Seele gesprochen. Doch kann ich mir nicht verkneifen, einige Anmerkungen aus der Sicht der „Alt-Frau" zu machen.
Ich stimme völlig damit überein, daß es Schwachsinn ist, Spiele rosa zu verpacken und mit Lippenstift zu versehen, um weibliche Spielerinnen zum Barbie-Play an den Bildschirm zu locken. Mit weiblichen Accessoires spielen wir lieber vor dem Spiegel oder vor männlichen Bewunderern.
Wenn sich die Mehrheit der weiblichen Bevölkerung bisher dem Reiz von Computerspielen entzogen hat, so liegt es einerseits wohl daran, daß bei den Frauen die Meinung vorherrscht, daß es nur Spiele gibt, in denen wild um sich geschossen wird. Sei es mit Flugzeugen, U-Booten, Raumschiffen oder Monstern. Meines Erachtens sollte es in der Reklame mehr Aufklärung darüber geben, was für interessante und spannende Spiele es gibt, in denen man Geist, logisches Denken, Erfindungsreichtum, Kombinationsvermögen etc. benutzen kann und schult. Kreuzworträtsel werden ja auch gerne von Frauen gelöst. Anderseits liegt der zweite Grund wohl in der Tatsache, daß eine Vielzahl der Männer wohl noch immer der Meinung ist, daß Frauen eher in die Küche gehören als vor den PC und die Frauen sich das leider gefallen lassen.
Und damit bin ich bei Hartmuts letzten Sätzen, daß Frauen diesen Wettstreit nicht schätzen, sonder lieber miteinander spielen. Falsch, wie Du an meinem Beispiel siehst.

Silvia Morath, Berlin

1. Frauen & Spiele: "Der Klugscheißer" ist eine Kolumne, in der Provokationen durchaus beabsichtigt sind. Da er sehr kurz ist, lassen sich komplexe Themen allenfalls anreißen. Er soll zum Schmunzeln und Nachdenken anregen – mehr nicht. In dem Moment, in dem ich einer Gruppe von mehr als drei Personen pauschal ein bestimmtes Verhalten unterstelle, habe ich bereits unrecht. Schließlich sind alle Menschen verschieden. Wenn ich von Frauen als Gruppe rede, beziehe ich mich auf Untersuchungen, wie sich eine Mehrheit in dieser Gruppe verhält. Die Beispiele mit dem Barbie-Simulator und dem Schminkkurs sind nicht etwa meiner spitzen Feder entfleucht, sondern Realsatire: Beide Produkte gibt es tatsächlich.
2. Bart: Es gibt nix unbequemeres als einen Bart (stört bei... allem). Außerdem war er zu löchrig und das Kettenhemd zu schwer...

Hartmut

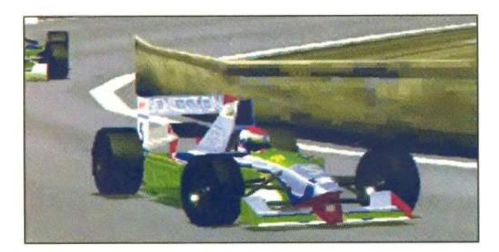
Reifenpanne

Ich habe seit Eurem ersten Bericht über „F 1 – Grand Prix 2" sehnsüchtig auf dieses Spiel gewartet. Nachdem ich das Programm endlich ausgiebig testen konnte, ist mir eines



unklar: Es kann doch nicht sein, daß Ihr übersehen haben, daß man keine Möglichkeit der Reifenwahl hat? Selbst das Handbuch schweigt sich über verschiedene Reifentypen und deren Auswahl aus. Mir ist es jedenfalls unmöglich, mit einem anderen Reifentyp zu fahren als mit dem für die jeweilige Strecke vorgegebenen. Welchen Reifentyp mir das Programm aufzwingt, das sagt mir immerhin der Menüpunkt „Wagen inspizieren". Dies ist für mich ein derart gravierender Fehler, daß mir 10 Mark noch zuviel erschienen. Von Realitätsnähe somit keine Spur, denn wer fährt schon eine Qualifikation mit B-Reifen anstatt mit schnellen Q's. Ein „Formel 1"-Fahrer würde wohl aus dem Lachen gar nicht mehr herauskommen.

DIRK RADEMANN, NODERSTEDT



Schumi wählt seine Reifen nicht aus

Zum Thema „Reifenwechsel" haben wir einige Zuschriften bekommen. Ich habe mich bei Michael kundig gemacht: „It's not a bug, it's a feature"- ausnahmsweise haben wir es hier mal nicht mit einem Fehler im Programm, sondern mit Absicht zu tun. Seit der damals laufenden 94er-Saison müssen alle Fahrer pro Rennwochenende - Trainingsrunden inklusive - mit nur einem Reifentyp auskommen. Goodyear, der einzige vertretene Hersteller, bestimmt je nach Wetterlage und Kurs, welche Pneus aufgezogen werden. Schumi & Co. sowie deren Team haben darauf nur sehr beschränkt Einfluß. „Grand Prix 2" hält sich also auch in diesem Punkt an die offiziellen Regeln.

Klingone

Als leidenschaftlicher StarTrek Fan habe ich mich natürlich sehr über Euer Special gefreut. Dennoch sind mir einige Dinge aufgefallen, die man so nicht stehen lassen kann: Die Geschichte mit Martin L. King und Nichelle Nichols ist etwas schwammig wiedergegeben. Sie hatte wirklich immer weniger zu sagen, aber nicht die Produzenten wollten sie aus der Serie haben, sondern sie selbst wollte abspringen. Auf Kings Bitte hin blieb sie jedoch dabei, weil sie Hoffnung auf eine bessere Zukunft für die Schwarzen mache, schließlich war sie dritthöchster Offizier auf dem Schiff. Der Schachzug der Produzenten, Worf nach DS9 zu bringen, wäre genial gewesen, wenn sie ihn nicht zu einer reinen Ikone gemacht hätten, die nur für Zuschauerfang von TNG Fans eingesetzt wird. Wer mal einige DS9 Folgen mit Worf gesehen hat, wird feststellen, daß seine Handlungen nur noch lächerlich wirken im Gegensatz zu denen aus TNG.

MICHAL DOBRAJC, BERLIN

Ein paar Worte zum Thema „Worf in DS9": Hauptgrund für die Wiederbelebung des Klingonen war sicherlich, eine Verbindung zur „Next Generation" zu schaffen. Ich persönlich bin mit Worfs Rolle ganz zufrieden, denn letztlich steht der als Sicherheitsoffizier auf der Enterprise meist auch „nur" auf der Brücke und hat auf Befehle gewartet. Worf steht in DS9 nach Aufkündigung des Friedensvertrages zwischen Föderation und Klingonischem Reich zwischen den Fronten, muß eine neue Identität finden und hat es damit verständlicherweise nicht ganz leicht. Ich denke, die Produzenten haben diesen Konflikt relativ gut umgesetzt. Die reinen „Worf"-Folgen, die es bislang auf englischen DS9-Videos zu sehen gab, unterscheiden sich nicht grundlegend von den früheren aus „Next Generation" - Tagen. Im übrigen hatte ich eher die Befürchtung, daß die anderen Figuren auf „Deep Space Nine" etwas kürzer kommen, was sich glücklicherweise nicht bestätigt hat.

CD-ROM fehlte

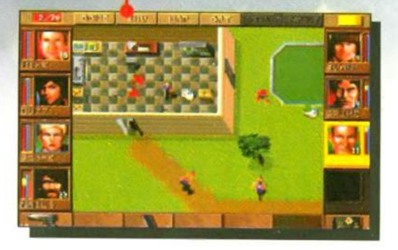
Als langjähriger Abonnent der Power Play (bisher die Ausgabe ohne CD-ROM) war ich natürlich erfreut über den bemerkenswerten Wandel des Preis/Leistungsverhältnisses einer bisher ohnehin ihren Preis werten Zeitschrift. Allerdings hat sich die CD offensichtlich vor Ankunft in unserem Briefkasten (der eine Zeitschrift vollständig aufnehmen kann) aus unbekannten Gründen verflüchtigt. Ist es nach wie vor möglich eine CD-ROM nachzubestellen, falls die Nachforschungen kein Ergebnis bringen?

CLAUS ROTH, ETTLINGEN

Bei einem Teil der an die Abonnenten verschickten Power Play war der Kleber für die Heft-CD zu hart. Entsprechend haben sich die Silberlinge verselbständigt. Sorry! Den Fehler haben wir bereits behoben. Wer keine CD hat, kann sie kostenlos nachfordern, indem er sich an die Redaktion wendet.

Deadly Games

Unser "Spiel des Jahres 95", "Jagged Alliance", geht endlich in die Fortsetzung. Zwar ist "Deadly Games" kein neues Programm, hat aber neben vielen neuen Leveln endlich eine Multiplayer-Option.



F-22 Lightning II

Leicht abgehoben oder bodenständig? Ist Novalogics erster Polygon-Flugsimulator wirklich eine ernsthafte Bedrohung für die Konkurrenz?



Command & Conquer 2 - Alarmstufe Rot

Kaum ein anderes Spiel wird so gespannt erwartet, wie der zweite Teil des Mega-Erfolgs von Westwood. Ob "Alarmstufe Rot" zur neuen Referenz



im Bereich der Echtzeit-Strategicals wird, wird unser Test zeigen.



Serie: Direkt aus USA

Diesmal sind Michael und Peter auf Tour in Los Angeles, um neueste Infos von den dortigen Spielefirmen zu erhalten.



IMPRESSUM

Chefredakteur: Hartmut Ulrich (hu), verantw.
Chefin vom Dienst: Thea Ziebarth (dz)
Leitender Redakteur: Frank Heukemes (fh)
Redaktion: Knut Gollert (kn), Michael Galuschka (mg), Ulrich Smidt (us), Peter Steinlechner (ste)
CD-Redaktion: Knut Gollert (kn)
Mitarbeiter dieser Ausgabe: Claudius Brunnecker (bru), Sascha Gliss (sg),Thomas Kittel

Alle Artikel sind mit dem Kurzzeichen des Redakteurs und/oder mit dem Namen des Autors gekennzeichnet.

Online: Michael Vondung (CIS), Michael Stauber (T-Online)
Redaktionsassistenz: Catharina Brieden
Telefon-Hotline: Schari Egbali, Maximilian Leyder
Jeden Dienstag und Donnerstag von 14.00 Uhr bis 17.00 Uhr
Tel.: 089/6883036
So erreichen Sie die Redaktion:
Tel.: 089/4613-289, Telefax: 089/4613-5046

Layout & DTP: Katja Milles, Conny Pflanzer, Marion Schwanke, Sandra Uttendorfer
Titellayout: Wolfgang Berns
Fotografie: Roland Müller
Titel-Artwork: Electronic Arts

Anzeigenleitung: Peter Kusterer (333)
Anzeigenverkaufsleitung: Carolin Gluth (305)
Anzeigenmarketing: Natalie Regnault (313)
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 2: VMS – Verlags-Media-Service Düsseldorf, Heribert Unterfeld GmbH, Benrodestr. 45, 40597 Düsseldorf, Tel.: 0211/71304-05, Fax: 0211/714650
Markenartikel-Anzeigen, Nielsen 3b + 4: HBM Medienservice Braukhaus, Verlagsservice , Margaretenstr. 49, 82175 Krailling, Tel.: 089/89930047, Fax: 089/89930049
Anzeigenverwaltung und Disposition: Anja Böhl (233)
Anzeigenpreise: Es gilt die Preisliste Nr. 8 vom 1. Januar 1996
So erreichen Sie die Anzeigenabteilung:
Tel.: 089/4613-962, Fax: 089/4613-789
Int. Account Manager: Michelle Berner (360)
Auslandsrepräsentanten:
Großbritannien: Smyth International, London
Tel.: 0044-181340-5058, Fax.: 0044-181341-9602
USA: M & T International Marketing, San Mateo
Tel.: 001-415-358-9500, Fax: 001-415-358-9739
Holland: Insight Media, Laren
Tel.: 0031-2153-12042, Fax.: 0031-2153-10572
Korea: Young Media Inc. Seoul
Tel.: 00822-765-4819, Fax: 00822-757-5789
Japan: Accot Corp., Tokio
Tel.: 0081-3-3800-3229, Fax 0081-3-3927-8261

Vertriebsleitung: Benno Gaab
Bestell- und Abonnement-Service:
Power Play Aboservice: Postfach 1163, 74168 Neckarsulm, Tel: 07132/959-242, Fax: 07132/959-244
Österreich: DSB Aboservice GmbH
Arenbergstr. 33, A-5020 Salzburg, Tel: 0662/643866
Schweiz: Aboverwaltung AG
Sägestr. 14, CH-5600 Lenzburg, Tel: 064/519131
Einzelheftbestellung In- und Ausland: Erdem Development, Stroblstr. 12b, 84478 Waldkraiburg, Tel.: 08638/9670-0, Fax: 08638/9670-55
Preise: Power Play: Einzelheft 7,80 Mark; Jahresabonnement (12 Ausgaben): Inland: 82,80 Mark; Ausland: 106,80 Mark; A: 588,- ÖS; CH: 82,80 sfr (Luftpost auf Anfrage)
Alle Abonnementpreise inkl. MwSt. und Versandkosten
Vertrieb Handel: Moderner Zeitschriftenvertrieb GmbH & Co.KG, Postfach 1123, 85386 Eching, Tel.: 089/319006-0
Erscheinungsweise: monatlich
PZD Kennziffer B 10542E

Leitung Herstellung: Klaus Buck (180)
Technik: Sycom Druckvorstufen GmbH
Hans-Pinsel-Str. 2, 85540 Haar bei München
Druck: R. Oldenbourg Grafische Betriebe GmbH
Hürderstr. 4, 85551 Kirchheim

Sonderdruck-Dienst: Alle in dieser Ausgabe erschienenen Beiträge können zu Werbezwecken als Sonderdrucke hergestellt werden. Anfragen an Klaus Buck, Tel. 089/4613-180, Fax: 089/4613-232

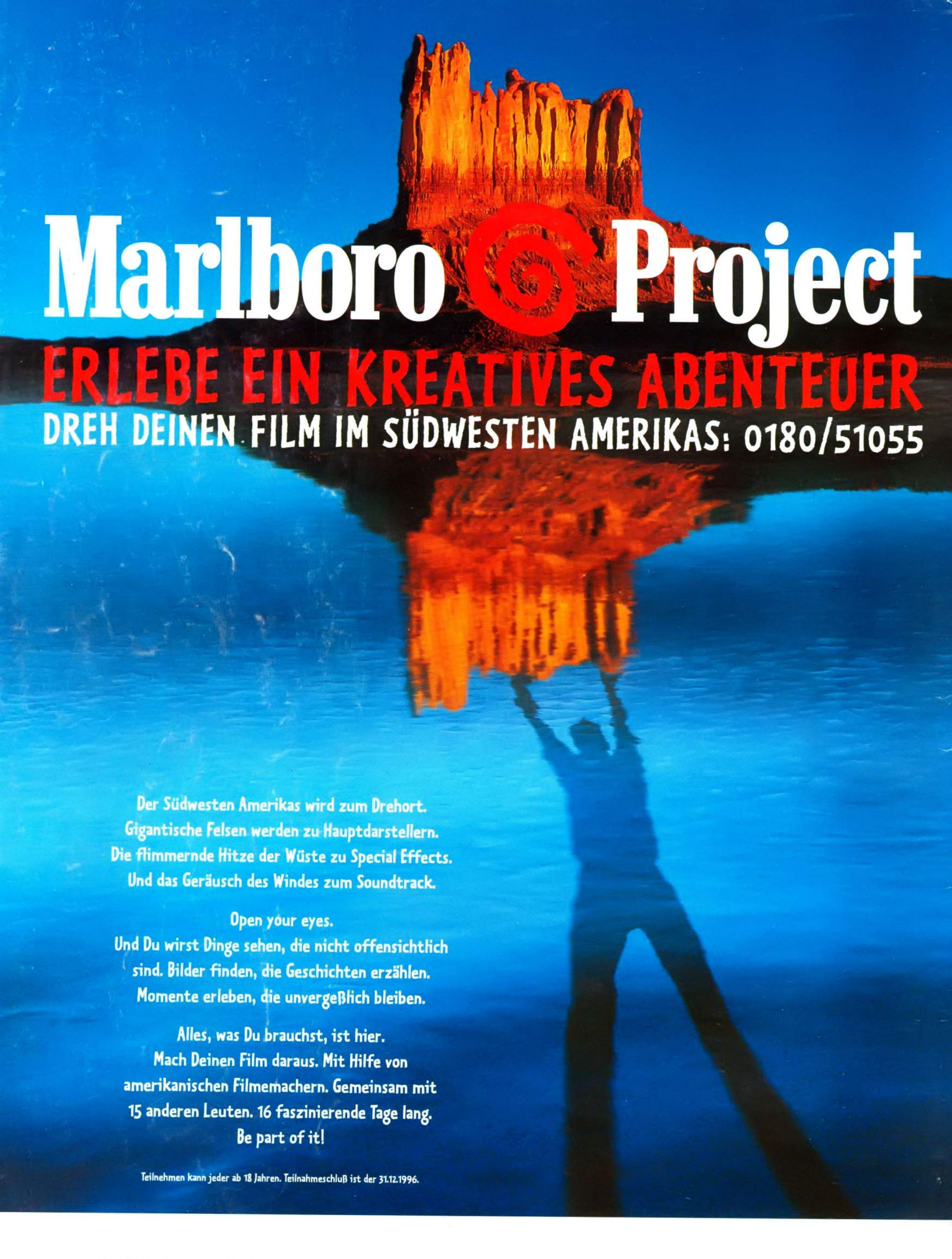
Verlagsdirektor: Wolfram Höfler

Vorstand: Carl-Franz von Quadt (Vors.), Eduard Unzeitig

Verlagsanschrift: MagnaMedia Verlag AG, Postfach 1304, 85531 Haar bei München, Telefon 089/4613-0, Fax 089/4613-100

Mitteilung gem. Bayerischem Pressegesetz: 86% der Magna Media Aktien hält die WEKA Firmengruppe GmbH & Co. KG

Diese Zeitschrift ist auf chlorfrei gebleichtem Papier mit einem Altpapieranteil von 30% gedruckt.
Die Druckfarben sind schwermetallfrei.



Die EG-Gesundheitsminister: Rauchen gefährdet die Gesundheit. Der Rauch einer Zigarette dieser Marke enthält 0,9 mg Nikotin und 13 mg Kondensat (Teer). (Durchschnittswerte nach ISO)